

Hämeen ammattikorkeakoulun ympäristö Second Lifessä



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Visamäki, työn kansituspäivä

Erika Peltonen

Erika Peltonen

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Hämeenlinna

Työn nimi Hämeen ammattikorkeakoulun ympäristö Second Lifessä

Tekijä Erika Peltonen

Ohjaava opettaja Tommi Saksa

Hyväksytty _____._____.20____

Hyväksyjä

Visamäki
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
eLearning ja multimedia

Tekijä

Erika Peltonen

Vuosi 2010

Työn nimi

Hämeen ammattikorkeakoulun ympäristö Second Lifessä

TIIVISTELMÄ

Työn taustalla oli Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life –alueen keskeneräisyys ja alueen kehittäminen parempaan suuntaan. Työn avulla luotiin selkeä kuva siitä, miten aluetta tulisi jatkojalostaa ja kehittää, jotta se vastaisi opetuksellisia tarpeita ja hyödyttäisi mahdollisimman monia opiskelijoita.

Teoreettisen pohjan työlle antoi sosiaalista mediaa ja verkko-opiskelua käsittelevä kirjallisuus ja aiheesta tehdyt opinnäytetyöt ja artikkelit. Lisäarvoa työlle antoi muiden oppilaitosten Second Life –alueiden tutkiminen. Tutkimuksella kartoitettiin sitä, mitä olennaisia opiskeluun liittyviä välineitä muiden oppilaitosten Second Life –alueilta löytyi. Tutkimuksen pohjalta tehdyn kyselyn vastausten avulla koottiin kokemuksia ja ajatuksia siitä, miten opettajat kokevat Second Lifen ja mitä toivovat siltä tulevaisuudessa. Vastausten avulla tehtiin johtopäätökset siitä, mitä alueelta jatkossa halutaan.

Second Lifeä paljon käyttäneille lähetetyn kyselyn perusteella voitiin todeta, että Second Life kiinnostaa opetusmielessä jossain määrin. Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life –alueelta toivottiin selkeästi kehitystä ja sen käytön lisäämiseksi annettiin hyviä kehitysideoita, joita jatkosuunnitelmissa voidaan hyödyntää.

Kyselyn tekohetkellä Second Life ei ollut erityisen käytetty verkko-opetuksellinen oppimisympäristö, vaan opetuskäytössä käytettiin enemmän tutumpia alustoja. Opettajien kokemukset ja toiveet olivat pääasiassa positiivisia, mutta opetuskäytöstä opiskelijoilta saadun palautteen perusteella opiskelijat eivät kokeneet Second Lifeä erityisen hyödylliseksi opetusvälineeksi erilaisten käyttökohteiden puuttuessa.

Avainsanat Sosiaalinen media, Second Life, verkko-opetus, verkko-opiskelu

Sivut 37 s. + liitteet 12 s.

Visamäki
Data processing
eLearning and multimedia

Author

Erika Peltonen

Year 2010

Subject of Bachelor's thesis The Second Life environment of HAMK University of Applied Sciences

ABSTRACT

The basis for this work is the incompleteness of HAMK University of Applied Sciences' Second Life environment and the aim is to develop the area to work more efficiently. With this thesis a clear view about refining the area and developing it for the purpose is created of educational needs and so that it would benefit as many students as possible.

Literature of social media and network teaching, a thesis about this subject and articles make the theoretical background for this work. Studying other institutes' areas gives added value. With research are surveying what kind of educational tools other institutes' areas have. With the answers of the inquiry which is made by the aid of the research users' experiences and thoughts and thoughts about Second Life and what they hope for. The conclusions of the future of the area are made by the aid of the answers.

The inquiry which was sent to people who have used Second Life many times enables to point out that Second Life interests as an educational value to some extent. HAMK Second Life area should clearly be developed and good ideas were given increase its use.

This moment Second Life is not very used tool in network teaching but in teaching is used more familiar applications. Users' experiences and hopes are mainly positive but in the feedback from students they do not experience Second Life especially useful because there are missing different uses.

Keywords Social media, Second Life, network teaching, network studying

Pages 37 p. + appendices 12 p.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	8
2	TUTKIMUSMENETELMÄT	9
3	SOSIAALINEN MEDIA	9
3.1	Sosiaalinen media käsitteenä	9
3.2	Sosiaalisen median palveluita	10
3.3	Sosiaalinen media opetuksessa	12
3.4	Verkko-opetus	13
4	SECOND LIFE	14
4.1	Second Life yleisesti	14
4.2	Second Lifen ongelmat	15
4.3	Second Lifen laitteistovaatimukset	16
5	TUTKIMUSKYSYMYKSET	17
6	SECOND LIFEN KÄYTTÄMINEN	17
6.1	Miten Second Lifeä käytetään?	17
6.2	Ketkä Second Lifeä käyttävät?	18
6.3	Second Lifen tarjoamat mahdollisuudet	19
7	MUIDEN OPPILAITOSTEN ALUEET SECOND LIFESSÄ	20
7.1	Tutkittavien oppilaitosten rajaaminen	20
7.2	Oppilaitosten käyttämät opetukselliset välineet ja tilat	20
7.3	Tiivistelmä tutkimustuloksista	22
7.4	Kuvakaappaukset tutkimuksesta	23
7.5	Pohdiskelua tutkimustuloksista	26
8	SECOND LIFE –KYSELY	27
8.1	Kyselylomakkeen rakentaminen	27
8.2	Kyselylomakkeen tulokset	28
8.3	Tulosten analysointia	30
8.3.1	Vahvuudet	30
8.3.2	Heikkoudet	31
8.3.3	Mahdollisuudet	31
8.3.4	Uhkat	32
8.4	Kyselyn luotettavuus	32
8.5	Jatkokehityssuunnitelma	33
9	YHTEENVETO	34
10	POHDINTA	35
10.1	Opinnäytetyöprosessi	35

10.2 Ongelmakohdat	35
LÄHTEET	36
LIITE 1 Kyselylomake	
LIITE 2 Kyselylomakkeeseen vastanneiden vastaukset	

Sanasto

Avatar	Jokaisella Second Life –käyttäjällä on oma avatar. Avatar on kutsumanimi Second Life –hahmolle.
Internet	Internet on eri puolilla maailmaa toimiva tiedonsiirtoverkko. Internet koostuu useista aliverkoista.
Primitiivi	Second Lifessä oleva objekti, esimerkiksi puu, talo, kivi.
Second Life	Second Life on ilmainen kolmiulotteinen virtuaalimaailma, jonka ympäristö ja paikat ovat Second Lifen käyttäjien luomat. Käyttäjäkunta koostuu ihmisistä ympäri maailmaa ja ihmisten välinen vuorovaikutus hoituu esimerkiksi chatin avulla.
Sosiaalinen media	Sosiaalinen media on usein sivusto tai virtuaalimaailma, mihin sen käyttäjät tuottavat sisältöä esimerkiksi kommentoimalla, keskustelemalla ja jakamalla valokuvia. Eräät suosituimmista sosiaalisista medioista ovat suomalainen IRC-Galleria ja maailmanlaajuinen Facebook.
Verkko-opetus	Verkko-opetus on opetusta verkossa. Verkko-opetustyylejä on useita erilaisia ja niitä pystyy soveltamaan tehokkaasti erilaisille aloille ja ihmisille.
Virtuaalimaailma	Maailma, joka on luotu tietokonesimulaation avulla. Virtuaalimaailma voi vastata todellisuutta tai olla täysin mielikuvitusta.

1 JOHDANTO

Koko ajan enemmän virtualisoituvassa maailmassa virtuaaliset rinnakkaistodellisuudet alkavat olla nykyaikaa. Yhä useampi ihminen viettää valtaosan vapaa-ajastaan Internetissä ja liittyy erilaisiin virtuaalimaailmoihin ja –yhteisöihin. Yhden täysin omanlaisensa maailman tarjoaa vuonna 2003 julkaistu Second Life, joka mahdollistaa muihin ihmisiin ja erilaisiin paikkoihin tutustumisen virtuaalihahmojen ja virtuaalisten rakennusten ja alueiden kautta.

Second Life kasvattaa jatkuvasti suosiotaan ja Second Lifen omien sivujen mukaan muutamia vuosia sitten sen käyttäjämäärä rikkoi miljoonan rajan. Moni virallisempikin taho on rakentanut oman ympäristönsä Second Lifeen – niin myös moni oppilaitos, esimerkiksi Princetonin ja Ohion yliopistot. Monien muiden oppilaitosten tapaan myös Hämeen ammattikorkeakoulu on ostanut oman alueensa Second Lifestä ja sinne on rakennettu opetuskäyttöön sopivia välineitä. Moneen muuhun oppilaitokseen verrattuna Hämeen ammattikorkeakoulun ympäristö Second Lifessä on tällä hetkellä hieman keskeneräinen, joten ajan tasalla pysyäkseen on tulevaisuuden tavoitteena Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life –alueen kehittyminen tehokkaammaksi ja toimivammaksi. Second Lifen ympäristön tarkoituksena on edistää oppimista ja tarjota opiskelijoille entistä monipuolisempia opiskelumahdollisuuksia ja kokemuksia.

Suuren kokonaisuuden työstä muodostaa uusien termien esittelemien ja läpikäyminen. Lukijalle selvitetään, mitä ovat sosiaalinen media, verkko-opetus ja Second Life. Lontoon yliopiston vuosina 2007 - 2008 teettämän tutkimuksen mukaan opettajien ei ole helppo sisäistää Second Lifen toimintaa, joten erityisesti Second Lifen esittelyyn kiinnitetään huomiota. Second Life -osioon haastatellaan henkilöitä, jotka ovat käyttäneet paljon Second Lifeä.

Tarkoituksena on tutkia Second Lifestä löytyvien oppilaitosten ympäristöjä ja alueita opetukselliselta kannalta ja havainnoida niitä. Tutkimalla muiden tekemiä rakennelmia ja mahdollisuuksien mukaan jopa muiden alueiden käyttöä, voidaan Hämeen ammattikorkeakoulun alueelle keksiä uusia toimintatapoja ja kanavoida tulevaisuuden näkymiä ja käyttötapoja oppilaitoksen Second Life -ympäristöä ajatellen.

Olen hyvin kiinnostunut sosiaalisista medioista ja Second Life tarjoaakin siihen liittyen mielenkiintoisen opinnäytetyön aiheen. Ihmisten toiminta ja tekeminen erilaisilla sosiaalisen median osa-alueilla on kiehtonut minua jo useamman vuoden ajan ja mietin useampaa sosiaalimediaan liittyvää aihetta, johon nimenomaan opiskelun olisi saanut liitettyä. Toimeksiantajanani toimii Hämeen ammattikorkeakoulun verkko-opetuksen tuki- ja kehittämistiimi ja yhteyshenkilönä Jaana Kullaslahti Hämeen ammattikorkeakoulun ammatillisesta opettajakorkeakoulusta, hänellä on kokemusta Second Lifen käytöstä ja hänen toiveidensa mukaan pyrin työtäni toteuttamaan.

2 TUTKIMUSMENETELMÄT

Työssä tehtiin kaksi tutkimusta. Ensimmäisen tutkimuksen aiheena oli oppilaitosten Second Life -ympäristöt ja niistä löytyvät opetukselliset välineet. Toinen tutkimus tehtiin kyselytutkimuksena Second Lifeä paljon käyttäneille henkilöille.

Ensimmäisessä tutkimuksessa tutkimusmenetelmänä käytettiin Second Life –sovelluksen käyttämistä ja erilaisiin oppilaitoksiin tutustumista. Havainnot kirjattiin ylös jokaisesta käydystä oppilaitoksen Second Life –alueesta.

Toisessa tutkimuksessa käytettiin tutkimusmenetelmänä kvantitatiivista eli määrällistä tutkimusta. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa kerätään tietoa yleensä kyselylomaketta tai strukturoitua haastattelua apuna käyttäen. Jokaiselta yksilöltä kerätään aineistoa standardoidussa muodossa. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2000, 122.) Tässä tapauksessa siis jokainen kyselyyn vastannut henkilö vastasi internetlomakkeeseen, joka oli jokaiselle vastaajalle samanlainen eli standardoitu.

Kvantitatiivisessa tutkimuksessa tutkijan ja tutkittavan suhde on etäinen ja aineistoa voidaan pitää luotettavana, koska jokainen vastaaja on vastannut tässä tapauksessa samanlaiseen kyselyyn. Tutkimuksen on tarkoituksena olla teoriaa varmistava eikä niinkään luoda uutta teoriaa, kuten kvalitatiivisessä tutkimuksessa.

Kvantitatiivisessä eli määrällisessä ja kvalitatiivisessä eli laadullisessa tutkimuksessa yksi oleellisimmista eroista on se, että määrällisen tutkimuksen tutkimusongelmat määritellään tarkasti etukäteen, kun taas laadullisessa tutkimuksessa tutkimusongelmat ja tutkimuksen luonne voi muuttua tutkimuksen aikana. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2000, 120.)

3 SOSIAALINEN MEDIA

Sosiaalinen media on laaja ja koko ajan laajentuva käsite, joka tekstissäni käsitellään lähinnä suomalaisten näkökannalta.

3.1 Sosiaalinen media käsitteenä

Edu.fi -sivuston tieto- ja viestintätekniikka opetuksessa -osiossa käsitteen sosiaalinen media kerrotaan liittyvän internetin vuorovaikutteisiin ryhmätyö- ja julkaisujärjestelmiin. Sivuston mukaan tyypillistä sosiaalisen median järjestelmille on, että osallistujat voivat tuottaa sisältöjä, muokata niitä, kommentoida, keskustella, jakaa aineistoja ja verkottua keskenään. Sosiaalista mediaa määritellään kirjallisuudessa hyvin monin eri tavoin, mutta yhteistä kaikille määritteille ovat nimenomaan sosiaalisuus ja yhteisöllisyys verkkoympäristössä.

Vuorovaikutus sosiaalisessa mediassa on hyvin monipuolista ja mahdollisuuksia on rajattomasti. Käyttäjät voivatkin keskustella reaaliaikaisesti, kommentoida, jakaa valokuvia tai esimerkiksi Second Lifen tapauksessa jopa liikkua virtuaalisina hahmoina virtuaaliympäristössä. Myös videoiden, kuvien ja tiedon jakaminen ovat sosiaalisen median osa-alueita.

Sosiaalinen media on koko ajan yleistynyt ja laajeneva käsite ja varmasti tulee yleistymään entisestään maailman koko ajan vain mennessä yhä tietokonekeskeisempään suuntaan. Sosiaalista mediaa hyödynnetään jo niin yritys- kuin opetusmaailmassakin, harrastuksista ja vapaa-ajan viettämisestä puhumattakaan.

Jussi-Pekka Erkkola kirjoittaa sosiaalisen median käsitettä käsittelevässä lopputyössään, että sisällöt, yhteisöt ja teknologiat linkittyvät tiiviisti toisiinsa. Hän mainitsee myös, että ilman sisältöä yhteisöillä ei ole mitään aiheita, mistä keskustella, ja ilman yhteisöjä palataan takaisin luettavaan internetiin. Ilman teknologioita menetetään kaikki verkon mukanaan tuomat edut, kuten globaalius. (Erkkola, J. 2008.)

Eero Palomäki kirjoittaa lopputyössään virtuaalimaailmoista ja esimerkiksi niiden historiasta. Hän mainitsee, että virtuaalimaailmat eivät ole uusi ilmiö – ensimmäiset versiot virtuaalimaailmoista julkaistiin jo 1980-luvulla tekstipohjaisina sovelluksina. Toinen tärkeä askel kohti nykyvirtuaalimaailmoja otettiin vuonna 1985, kun Commodore 64 –tietokoneelle julkaistiin Habitat –peli. Siitä lähti liikkeelle avatarien ja grafiikan käyttö ja virtuaalimaailmojen kehittyminen saattoi alkaa. (Palomäki E. 2009.)

MikroPC:n kolumnissa Elämää & Iteitä Sami Sundell kirjoittaa, että sosiaalisen median ansiosta marginaaliaatteet ja –ideat saavat uutta elinvoimaa, kun maailmalle hajaantuneet yksinäiset ajattelijat alkavatkin muodostaa kansanliikkeitä. Hän muistuttaa myös, että ennen huonot ideat tyrmättiin jo lähipiirissä, nyt niille haetaan tukea internetistä ja mitä kummallisimmat ja jopa vaarallisemmat ideat saavat joskus laajankin kannattajajoukon sosiaalisen median ansiosta. Esimerkiksi mielenosoitukset ovat Suomessa varsin vähäviä, mutta Facebookissa tai adressit.comissa sopivan aloitteen taakse saa helposti kymmeniä tuhansia sosiaalisen median käyttäjiä. (Sundell, S. 2010, 65.)

3.2 Sosiaalisen median palveluita

Sosiaalisen median palveluita on todella paljon. Esittelen palveluista vain tunnetuimpia ja eniten käytettyjä.

Suomessa sosiaaliset mediat on otettu hyvin vastaan ja niitä onkin ihmisten käytössä varsin runsaslukaisesti. Yhä vanhemmat ja nuoremmat ihmiset opettelevat sosiaalisen median salat ehkä jopa tietämättään edesauttaen toiminnallaan median kehitystä. Kuuluisimpia sosiaalisen median edustajia ovat Facebook, IRC-Galleria, MySpace, Twitter, Youtube ja Wikipedia – joista vähintään yhtä lähes jokainen suomalaisista käyttää.

Facebook ja Twitter ovat melko samanlaisia medioita, kummassakin käyttäjät päivittävät kuulumisiaan, kuviaan ja kommunikoivat ystäviensä kanssa niin chatein kuin kommentein. Facebook on lähes koko maailman suosiossa, kun taas Twitter on ehkä enemmän amerikkalaisten suosima palvelu, joskin yhä useampi suomalainenkin niin kutsutusti ”twiittaa” eli julkaisee twitterprofiilissaan kuulumisia. Myös Facebookin fanisivut ovat alkaneet tulla entistä suosituimmiksi ja monella kuuluisuuden henkilöllä, tapahtumalla, asialla tai esineellä on Facebookissa faneja.

Facebook on tämänhetkisistä sosiaalisista medioista ehdottomasti suosituin, sillä sen käyttäjämäärä kasvaa koko ajan ja tällä hetkellä sillä on jo yli 550 miljoonaa käyttäjää. Facebookin houkuttelevuudelle pidetään yhtenä syynä sen helppoutta, sivustolle on vuodesta 2006 saakka voinut liittyä kuka tahansa, kenellä on toimiva sähköpostiosoite.

MySpace on pääasiassa musiikkipainotteinen sivusto, siellä on monen yhtyeen tai artistin fanisivut, joilla voi kuunnella kyseisen esiintyjän julkaisuja ja liittyä faniksi. Myös MySpacessa voi lisäillä käyttäjiä ystävikseen ja keskustella heidän kanssaan niin chatein kuin kommentein.

IRC-Galleria on täysin suomalaisten kehittämä sivusto ja se olikin alun perin internet relay chat eli IRC-ohjelmaa käyttävien ihmisten kuvagalleria. Sivustolle oli mahdollisuus laittaa kuvansa esille, jotta muut tekstipohjaisen IRC:n käyttäjät näkivät, millainen ihminen irc-nimimerkin takana oikein on. Nykyisin IRC-Galleria on enemmänkin nykynuorison kommentointipaikka, johon lisäillään kuvia ja keskustellaan kavereiden kanssa. Varsinaisella ”irkkaamisella” on enää hyvin vähän tekemistä IRC-Gallerian kanssa.

Youtube on sivusto, johon käyttäjät voivat lisätä omia videoita. Videoita pääsee katselemaan ja kommentoimaan ja sieltä voi valita suosikkejaan. Esimerkiksi monien tv-ohjelmien jaksot päättyvät Youtubeen käyttäjien kaappaamina ja tekijänoikeusasiat ovatkin sivustolla jatkuvasti tarkkailun alla. Youtube antaa hyvän esimerkin sosiaalisen median varjopuolista – sivusto on ollut ajoittain jopa surullisen kuuluisa. Esimerkiksi Suomessa kouluammuskelutapauksissa ammuskelijat ovat lisänneet Youtubeen ennakoon varoittavia videoita, joihin virkavallan reagointia on mediassa arvosteltu ankarasti.

Myös paljon käytetty internetsanakirja Wikipedia on yksi sosiaalisen median muoto. Käyttäjät voivat lisätä Wikipediaan tietojaan erilaisista asioista, ihmisistä, käsitteistä ja tapahtumista ja sitä kautta Wikipedian aiheet kasvavat ja tietomäärä lisääntyy. Wikipedia on julkaistu monilla eri kielillä ja fi.wikipedia.org -sivuston mukaan suomenkielinen Wikipedia on 14. laajin wikipedia englanninkielisen ollessa ensimmäisenä.

Yhtenä suurena osa-alueena sosiaalisessa mediassa ovat myös julkisuudessa hyvin noteeratut blogit. Blogit ovat ikään kuin internetpäiväkirjoja, joissa käyttäjät kirjoittavat asioista omasta näkökulmastaan, omine mieli-

piteineen ja omin sanoin. Monet julkisuuden henkilöt, kuten poliitikot, artistit, näyttelijät ja muut vaikutusvaltaa omaavat ihmiset ovat alkaneet kirjoittaa omaa blogiaan, jossa kommentoivat ja käsittelevät asioita aina arkipäivän askareista koko maailmaa puhutteleviin tapahtumiin.

Blogija on erityyppisiä, esimerkiksi julkis-, video- ja harrasteblogit. Julkkisblogissa nimensä mukaisesti julkisuuden henkilö kirjoittaa omia juttujaan, videoblogiin blogisti lisää omasta mielestään hyviä linkkejä esimerkiksi Youtubeen ja harrasteblogisti kertoo blogissaan vaikkapa neuletoistaan, rakennekynsiprojekteistaan tai siitä, miten harrastaminen uuden hevosen kanssa sujuu.

3.3 Sosiaalinen media opetuksessa

Aivan kuten moneen muuhunkin elämänalaan sosiaalinen media on jättänyt jälkensä, niin myös opetukseen. Sosiaalisen median hyötyjä ja haittoja punnitaan maailmalla kovasti ja luokkakokojen suurentuessa, opettajien töiden lisääntyessä ja virkojen vähentyessä sen hyödyt kumoavat haitat selkeästi. Pulpetit virtuaalivirrassa –kirjassa (Haasio & Haasio 2008) todetaan, että internet on keskeinen vaikuttamisen ja kansalaisdemokratian väline.

Nykyihmisten kiireinen elämänrytmi on aiheuttanut sen, että nykyisin monet asiat halutaan suorittaa kotoa käsin mihin vuorokaudenaikaan hyvänsä ja sosiaalinen media opetuskäytössä mahdollistaakin sen useissa tapauksissa. Interaktiivinen maailma myös arvostaa useilla aloilla tietoteknisiä taitoja, sekin on yksi syy, miksi esimerkiksi muuten niin ihmisläheisellä sosiaali- ja terveystalalla käytetään yhä useammin sosiaalisia medioita.

Myös paikallistasolla sosiaaliset mediat on huomioitu, sillä Hämeen Sanomat kertoo 21.10.2010 julkaistussa jutussaan opetusministeriön rahoittaneen parivuotista hanketta, jolla pyritään kehittämään opiskelijoiden henkilökohtaista ohjausta. Artikkelin mukaan opinto-ohjausta pyritään saamaan sinne, mistä nuoret on helpointa tavoittaa eli nettiin, jopa Facebookiin.

Opetuskäytössä sosiaalinen media on jo melko suosittu tapa oppia ja opettaa. Monet kurssit ja koulutukset käydään nykyään virtuaalisesti ja opetusmateriaalit ilmestyvät internetiin, esimerkiksi myöhemmin tarkemmin esittelemääni Moodleen. Nurminen toteaa opinnäytetyössään tekemän kyselytutkimuksen perusteella, että toisen asteen koulutuksessa sosiaalisen median palveluja käytetään jonkin verran, mutta ei laajasti. ”Ongelmana lienee palveluvalikoiman laajuus ja sieltä sopivien välineiden ja työkalujen löytäminen voi olla haasteellista. Toki palveluista suurin osa on sellaisia, jotka soveltuvat enemmän vapaan-ajan viettoon” (Nurminen 2010).

Nurmisen opinnäytetyössä tekemäänsä kyselyyn vastanneiden opiskelijoiden sanallisten kommenttien mukaan opiskelu ja hupi sekoittuisivat ja se voisi jopa haitata opiskelua. Sosiaalisen median yhdistäminen opiskeluun

asettaa myös haasteita sille, miten pitää opiskelu opiskeluna eikä tehdä siitä kevytmielistä huvittelua. Se ei tietenkään ole haitaksi, jos opiskelu on kivaa, mutta kivastakin opiskelusta pitäisi saada se kaikki mahdollinen hyöty ja oppi irti, mikä olisi tarkoitus saada myös esimerkiksi tavallisella luokkaan sijoittuneella oppitunnilla.

Virtualisoituva maailma on haastanut yhä useammat ihmiset opettelemaan tietoteknisiä taitoja, sillä yhä useampi ala ja koulutus vaativat ainakin jonkin verran tietokoneen käyttötaitoja, jotta kurssit voidaan suorittaa hyväksytysti.

3.4 Verkko-opetus

Aluksi verkko-opetus tuntuu käsitteenä todella helposti käsitettävältä ja selkeältä. Siitä tulee kuitenkin kuin jatkuvasti laajeneva avaruus, kun siihen alkaa tutustua hiukan syvemmältä (Koli 2008, 5). Nykyisin jopa osana opettajan ammattipätevyyttä pidetään verkkotyökalujen tuntemusta ja kykyä käyttää niitä pedagogisesti mielekkäällä tavalla (Haasio & Haasio 2008, 9). Nykymaailma siis vaatii sekä opiskelijan että opettajan pysymään ajan kehittämisessä mukana. ”Internet on mullistanut oppimisprosessin” (Haasio & Haasio 2008, 9).

Verkko-opetus on kirjaimellisesti opetusta verkossa eli Internetissä. Opetustapoja on oikeastaan yhtä monia erilaisia kuin opettajiakin, joten verkko-opetus on varsin monipuolinen tapa opiskella ja opettaa ja se tuo aivan uuden ulottuvuuden opiskeluun. Verkko-opetuksen eri asteita löytyy monelta kurssilta ja oppitunnilta, usein töiden palautus hoidetaan netin kautta, töitä saatetaan kommentoida verkossa, opintosuoritukset näkyvät verkko-sovelluksessa, joskus kurssi käydään ihan kirjaimellisesti verkossa esimerkiksi chatin välityksellä. Koko ajan kehitellään uusia tapoja hyödyntää virtuaalisia välineitä opetuskäytössä ja verkko-opetuksen menetelmiä pyritään saamaan entistä tehokkaammiksi, toimivammiksi ja mielekkäämmiksi.

Verkko-opetusta on ollut oikeastaan niin kauan kuin Internet on ollut yleisessä käytössä. Aluksi oppimateriaalia siirrettiin nettisivustoille, mistä opiskelijat pystyivät niihin syventymään ja käyttämään opiskelun tukena. Siitä lähtien verkko-opetuksen muodot ovat kehittyneet ja nykypäivänä on vakiintunut jopa termi eLearning eli verkkoon sijoittuva opetus. Hyviä havainnollistamaan opettavia asioita ovat myös tietokonepelit ja –ohjelmistot jotka erityisesti ennen varsinaisen verkko-opetuksen yleistymistä olivat vahvasti mukana opetustyössä (Keränen & Penttinen 2007).

Yksi verkko-opetuksen välineistä on Moodle. Moodle on nimenomaan opetuskäyttöön suunniteltu avoimeen lähdekoodiin perustuva oppimisympäristö, jonka voi ladata ilmaiseksi Moodlen nettisivuilta. Moodlen avulla on helppo toteuttaa verkko-opetusta, sillä se on suunniteltu nimenomaan opetuskäyttöön. Moodle mahdollistaa esimerkiksi tiedostojen lataamisen, vuorovaikuttamisen ja tehtävien tuottamisen palveluun, kunhan oppilaitos tai muu Moodlea hyödyntävä yhteisö on ladannut ja asentanut Moodlen pal-

velimelleen ja antanut käyttäjille sinne oikeuksia. Moodlessa on mahdollisuus luoda varsin laaja skaala erilaisia oppimisen välineitä aina foorumeista ja chateista sisällöntuottosovelluksiin. Opettajan on helppo ylläpitää kurssin tarjontaa, päivittää materiaaleja, korjata virheitä ja valvoa oppilaiden palauttamia töitä ja arvioida niitä.

Moodle on toteutettu mahdollisimman helppokäyttöiseksi, sillä monessa eri oppilaitoksessa sitä käyttävät myös sellaiset opiskelijat ja opettajat, joilla ei ole vahvaa tietoteknistä osaamista tukena. Sosiaalista mediaa käytetään lähes kaikilla oppiasteilla, aina ala-asteesta yliopistoihin ja korkeakouluihin, sillä sosiaalista mediaa on helppo käyttää eri tavoin ja eri kohderyhmille sovittaen.

Mielenkiintoisen lisän nimenomaan opetukselliseen kantaan verkko-opetuksessa tuo Laura-Maija Heron ”Kuvataideopettajien maisteriohjelma verkko-opetuksena. Virt@a kehittämässä.” –työ, jossa hän esittelee tutkimuksensa pohjalta erilaisia tapoja ja uudistuksia verkko-opetukseen liittyen. Suoraan Laura-Maija Heroa lainaten: ”Esim. Moodlessa käydään vierailemassa pakon edessä, mutta Facebookiin tahdotaan mennä jokaikisessä välissä.” (Hero 2008-2009).

4 SECOND LIFE

Second Lifeä käsitellään ensin yleisellä tasolla ja myöhemmissä kappaleissa nimenomaan Hämeen ammattikorkeakoulun näkökulmasta.

4.1 Second Life yleisesti

Second Life on Linden Lab –nimisen yrityksen julkaisema ja Philip Rosendalen ideoima virtuaalitodellisuus, missä käyttäjät voivat seikkailla hahmoina eli avatarina, kommunikoida keskenään ja tehdä erilaisia asioita, kuten opiskella, shoppailla ja jopa mennä naimisiin. Second Life julkaistiin vuonna 2003 ja sen jälkeen sen suosio on koko ajan vain kasvanut – miljoonan käyttäjän raja rikkoontui lokakuussa 2006, tämänhetkinen käyttäjämäärä on lähes 15 miljoonaa.

Second Life on ohjelma, joka asennetaan tietokoneelle. Ohjelman avulla pääsee osallistumaan virtuaalitodellisuuteen, 3D-tekniikalla rakennettuun maailmaan. Lukuisat oikean elämän paikat löytyvät myös Second Lifestä, siellä voi tutkia monien suurien kaupunkien nähtävyyksiä tai suunnata vaikka eläintarhaan. Second Lifeä ei kuitenkaan voi laskea peliksi, sillä Second Life ei ole millään tavalla valmiiksi rakennettu. Sen käyttäjät muokkaavat sitä koko ajan haluamillaan tavoilla, mikä peleissä ei ole ainakaan siinä määrin mahdollista, kuin Second Lifessä. Yhteistä peleillä ja Second Lifellä on se, että kummassakin vuorovaikutus toisten, joko ihmisten tai esimerkiksi tietokoneen ohjaamien vastustajien kanssa on oleellisesti osassa.

Second Lifestä voi ostaa tontteja, joihin voi rakentaa haluamansalaisen rakennuksen. Oppilaitoksia, yritysrakennuksia, huvittelukeskuksia, urheilupaikkoja – vain mielikuvitus on rajana. Tonteille rakennettavia asioita tai esineitä kutsutaan primitiiveiksi, joita Second Lifestä löytyy paljon valmiina. Primitiivejä pystyy rakentamaan myös itse Second Lifen omalla skriptauskoodilla. Koodin avulla voi primitiiville määrittää erilaisia toimintoja, kuinka tuuli heiluttaa lippua tai mitä opaste kertoo, kun avatar saapuu sen eteen.

Monet käyttävät Second Lifeä lähinnä huvitteluun ja harrastuksiin. Se on monen roolipelaajan kokoontumispaikka, siellä eri lajien harrastajat jakavat kokemuksiaan ja monet tapaavat ihmisiä eri puolilta maailmaa saaden tietoa eri kulttuureista. Monet ottavat hyödyn irti hovin ohella ja uusiin ihmisiin tutustuessaan opiskelevat vaikkapa uusia kieliä tai hankkivat lisätietoa kiinnostavista asioista – esimerkiksi HealthInfo Island –nimisellä Second Life –alueella voi oppia paljon uutta taudeista, toimenpiteistä ja uusista tutkimuksista.

Second Lifessä on käytössä oma rahayksikkönsä, Linden dollari (L\$). Jokaisella käyttäjällä on mahdollisuus vaihtaa luottokortin avulla oikean maailman rahaa Second Lifen Linden dollareiksi, joilla voi ostaa erilaisia primitiivejä, esimerkiksi vaatteita avatarelleen.

4.2 Second Lifen ongelmat

Ehdottomasti suurin ongelma Second Lifessä on sen tietokoneelle asettamat vaatimukset. Se vaatii koneelta suhteellisen paljon – esimerkiksi näytönohjaimen on oltava melko tehokas, sillä 3D-grafiikkaa käyttävän virtuaalimaailman pyörittäminen ei onnistu tehottomalta koneelta.

Jos ohjelma olisi selainpohjainen, olisi sen käyttäjäkunta todennäköisesti huomattavasti nykyistä laajempi. Selainpohjaisena sovellusta olisi helpompi käyttää lähes missä tahansa ja se ei olisi sidottua siihen, että ohjelman tulisi olla asennettuna – eikä myöskään aiheutuisi laitteistolle niin suuria vaatimuksia. Yhtenä ongelmista voi siis mainita sen, että Second Life on oma ohjelmansa, joka vaatii asennuksen.

Second Lifestä julkaistaan ajoittain uusia päivityksiä. Jotta jokaisen uuden päivityksen uutuudet ja muutokset näkyisivät kaikille käyttäjille samalla tavalla, tulee käyttäjän aina ladata uusin versio käyttöönsä. Ilman uutta versiota ei pääse avaamaan Second Lifeä – joten jos uusi versio vaatii esimerkiksi näytönohjaimelta enemmän kuin entinen, ei ohjelmaa enää voi käyttää uusimatta näytönohjainta. Ei siis voi hyödyntää vanhoja toimivia versioita, vaan aina tulee käyttää uusinta ja sitä kautta myös laitteistolta vaativinta.

Tietysti myös Second Lifeen liittyvät Internetissä jo perinteiksi muodostuneet ongelmat – väärällä henkilöllisyydellä esiintyminen, huijaaminen, haitallisen materiaalin levittäminen, laittoman aineiston jakaminen, tekijänoikeudet – lista on loputon. Käyttäjän tulee hyväksyä Second Lifen

käyttöönottovaiheessa käyttöehdot. Käyttöehdoista ilmenee, että Second Life on käyttäjiensä keskinäisen vuorovaikutuksen mahdollistava maailma, eikä palveluntarjoaja Linden Lab juurikaan puutu tai säätele käyttäjien tekemisiä. Ylläpito ei valvo käyttäjien luomaa sisältöä, turvallisuutta, lailisuutta tai oikeellisuutta (Aalto & Uusisaari 2009).

Second Life saattaa aluksi olla käyttäjälle hankala ja näyttää huomattavasti huonommalta kuin hienot erikoistehosteita viljelevät pc- ja konsolipelit. Ohjelman ulkoasu saattaa karkottaa käyttäjiä pois sen parista, ennen kuin oppivat kunnolla käyttämään ohjelmaa. (Suomalainen 2009).

4.3 Second Lifen laitteistovaatimukset

Tällä hetkellä (marraskuu 2010) Second Lifen sivujen mukaan ohjelma vaatii toimiakseen PC-laitteistolta seuraavaa:

	Minimivaatimukset	Suosittelvat vaatimukset
Internetyhteys	Kaapeli tai DSL	Kaapeli tai DSL
Käyttöjärjestelmä	XP, Vista tai Windows 7 (vain 32 bittinen)	XP, Vista tai Windows 7 (vain 32 bittinen)
Proessori	800 MHz Pentium III, Athlon tai parempi	1.5 GHz (XP), 2-GHz (Vista) 32-bit (x86) tai parempi
Muisti	512 Mb tai parempi	1 Gb tai parempi
Resoluutio	1024x768	1024x768 tai suurempi
Näytönohjain XP	NVIDIA GeForce 6600, ATI Radeon 8500, 9250, Intel 945 tai parempi	NVIDIA 9000 -sarja (9600, 9800), 200 -sarja (275 GTX, 295 GTX), ATI 4000 -sarja (4850, 4870, 4890) ja 5000 -sarja (5850, 5870, 5970)
Näytönohjain Vista tai Windows 7	NVIDIA GeForce 6600, ATI Radeon 9500, Intel 945 tai parempi	NVIDIA 9000 -sarja (9600, 9800), 200 -sarja (275 GTX, 295 GTX), ATI 4000 -sarja (4850, 4870, 4890) ja 5000 -sarja (5850, 5870, 5970)

(Second Life, 2010.)

Kuten laitteistovaatimuksista voidaan lukea, on näytönohjaimet listattu erityisen tarkasti. Second Life onkin graafisesti melko vaativa ohjelma, sillä sen 3D-mallinnus on tarkkaa ja joskus nopeatempoista. Käyttäjän joskus lennellässä avatarellaan ja tutkiessaan Second Lifen alueita voi ympäristö vaihtua pienessä hetkessä täysin autiosta todella vilkkaaseen ja avataria täynnä kuhisevaan alueeseen – siinä on näytönohjain koetuksella.

5 TUTKIMUSKYSYMYKSET

Työn tavoitteena on vastata seuraaviin kolmeen tutkimuskysymykseen:

1. Miten kehittää Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life –ympäristöä?
2. Miten Second Lifeä käyttävät opettajat kokevat Second Lifen?
3. Mitä opetukselliselta kannalta olennaisia asioita muiden oppilaitosten Second Life –alueilta löytyy?

6 SECOND LIFEN KÄYTTÄMINEN

Second Lifen käyttäminen lähtee liikkeelle avataren luomisesta ja ohjelman asentamisesta. Kun käyttäjä on luonut itselleen avataren ja asentanut ohjelman, pääsee hän tutustumaan Second Lifeen. Tarkoituksena ei ole antaa lukijalle kokonaisvaltaista opasta Second Lifestä ja sen mahdollisuuksista, vaan tarkoitus on valottaa yleisellä tasolla Second Life –kokemusta.

6.1 Miten Second Lifeä käytetään?

Second Life on valtava kokonaisuus, jonka opettelu vie oman aikansa. Käyttäjä pystyy halutessaan laajentamaan Second Lifen käyttöä rakenteluun ja rakentamaan vaikka oman rakennuksen tai tekemään erilaisia primitiivejä eli esineitä tai asioita.

Second Lifen alueet on muodostettu eri saarille, joita esimerkiksi yritykset, oppilaitokset ja julkiset tahot ovat ostaneet. Saarille on rakennettu rakennuksia ja erilaisia paikkoja, joihin avatar voi mennä käymään tai viettämään aikaa.

On hankala kuvailla miten Second Lifeä varsinaisesti käytetään, sillä se pitäisi kokea itse. Paras mielikuva kuvailemaan Second Lifen käyttöä ovat pelit, sillä peleissä ja Second Lifessä on erilaisuuksistaan huolimatta hyvin paljon yhteistä aina liikkumistavoista yleisiin toimintoihin, kuten valikoihin, avattaren muokkauseditoreihin ja rakenteluun. Liikkuminen tapahtuu nuolinäppäimiä ja hiirtä apuna käyttäen, kuten monissa peleissäkin, myös sovelluksen valikosta pääsee mukauttamaan liikkumistapoja aina kävelemisestä lentämiseen. Peruskäytöltään Second Life ja tietokonepelit ovat hyvin samanlaisia, itse käyttötarkoitus ja –tyyli erottaa ne toisistaan.

Jarkko Suomalainen jakaa opinnäytetyössään Second Lifen rakennusprosessin viiteen eri osa-alueeseen:

- Projektin aloitus, sisältää avattaren luomisen, Second Life –saaren ostamisen ja ryhmien luomisen
- Maaston muokkaus
- Rakentaminen
- Toiminnan luominen saarelle

- Scriptit

Suomisen tekemän jaottelun perusteella voidaan tehdä johtopäätös, että Second Lifen peruskäyttäjä pysyttelee yleensä ensimmäisellä osa-alueella, hän luo avattaren ja ryhtyy luomaan ryhmiä ja erilaisia kontakteja. Hän esimerkiksi keskittyy kiertelemään erilaisia huvittelupaikkoja ja pysyttelee muutenkin hyvin perustasolla eikä lähde luomaan mitään erikoisen haastavaa tai uutta. Mikäli käyttäjä on erityisen kiinnostunut Second Lifestä, saattaa hän ostaa oman saaren. (Suomalainen 2009).

Ostettuaan oman saaren ryhtyy käyttäjä muokkaamaan saaren maastoa mieleisekseen. Sinne voi tehdä metsää, jokia, kukkuloita, vuoria, peltoa – vain mielikuvitus on rajana.

Kun saaren maasto on halutunlainen, voi sinne alkaa rakentamaan varsinaisia rakennuksia. Yritysmaailman käyttäjä rakentaa esimerkiksi toimiston yrityksen esittelykäyttöön ja luo sinne erilaisia mainoksia ja esitteitä yrityksen toiminnasta. Käyttäjä etsii netistä valmiita koodeja, joiden avulla hän saa primitiiveistä toiminnallisia, esimerkiksi oven avautumaan ja tuolin sellaiseksi, että avatar voi istuutua siihen.

Mitä edistyneempi käyttäjä on, sitä varmemmin hän pyrkii luomaan rakentamisen jälkeen saarelle jotakin toimintaa, jolloin muutkin käyttäjät pääsevät ihailemaan hänen kättensä tuotoksia.

Edistynein Second Lifen käyttäjä opiskelee scriptauksen ja ryhtyy tekemään omia scriptejä eli koodeja, joiden avulla primitiiveille voi tehdä erilaisia toimintoja, joita ei valmiina netistä löydy.

Second Lifessä voi chatin tyyliä keskustella muiden käyttäjien kanssa. Chattia käytettäessä avattaret seisovat lähekkäin ja teksti ilmestyy niiden yläpuolelle. Vuorovaikutus avattarien kesken onnistuu myös esimerkiksi videoin, mikrofonein ja kuvin. Myös ryhmäkeskustelut onnistuvat, jolloin käyttäjien tekstit ilmestyvät omanlaiseen ikkunaan.

6.2 Ketkä Second Lifeä käyttävät?

Second Lifen käyttäjäkunta koostuu kaikenlaisista käyttäjistä. Monet yritys- ja opetusmaailman ihmiset ovat alkaneet hyödyntää Second Lifeä ja yhä useampi käyttäjä onkin tutustumassa Second Lifeen ihan tosissaan yrittäen samalla keksiä, miten hyödyntää sovellusta parhaalla mahdollisella tavalla omassa tilanteessaan.

Second Lifen käyttäminen edellyttää vain tarpeeksi tehokasta tietokonetta ja internetyhteyttä, jotka mahdollistavat sen, että käyttäjä voi käyttää sovellusta missä tahansa, missä kyseiset vaatimukset täyttyvät. Se antaa Second Lifelle rikastuttavan lisäarvon, sillä se mahdollistaa erilaisten ihmisten vuorovaikuttamisen, erilaisten kulttuurien ja tapojen oppimisen ja erilaisien toimintamallien omaksumisen.

Second Lifen käyttäjät ovat siis hyvin eri-ikäisiä, hyvin erilaisista yhteiskuntaluokista ja ihan erilaisista sosiaalisista asemista lähtöisin. Second Lifessä reaali maailman arvot sekoittuvat ja ihmiset kommunikoivat sellais-tenkin ihmisten kanssa, joiden kanssa oikeassa elämässä ei ehkä tulisi lainkaan tutustuttua, saati kommunikoitua.

Hämeen ammattikorkeakoulussa esimerkiksi tietojenkäsittelyn koulutusohjelmassa Second Lifeä testattiin tuotantoprojektikurssilla, missä piti ryhmätyönä koko ryhmän kokoontua Second Lifessä ja sieltä siirtyä yhdessä sovittuun paikkaan ja ottaa kuvakaappaus. Varmasti Second Lifen käyttäminen ainakin jossain määrin yleistyy, jos kouluilla sitä pääsisi opetuksen puitteissa testaamaan.

6.3 Second Lifen tarjoamat mahdollisuudet

Second Lifen tarjoamat mahdollisuudet rajoittuvat lähinnä tekniikkaan ja mielikuvitukseen. Jos vain kone pyörittää sovellusta hyvin ja avattaren ohjaimissa on hyvän mielikuvituksen omaava henkilö, on mahdollisuuksia lähes rajattomasti.

Second Life mahdollistaa esimerkiksi auditoriossa esiintymisen siten, että avatar on auditorion etuosassa ja kuuntelijat penkeillä – tai vaihtoehtoisesti esimerkiksi istumassa luonnonkivistä rakennetuilla istuimilla (KUVA 1). Second Lifessä onnistuu esiintyminen avattaren välityksellä mikrofonia käyttäen. Second Lifessä voi esitellä myös Powerpoint –esityksiä ja videoita.

Junttila ja Karjalainen mainitsevat ”Second Life opetus- ja oppimisympäristönä opiskelijoiden kokemana” –nimisessä työssään, että myös opetustilanteiden ulkopuolella tapahtuu sosiaalista kanssakäymistä – kuten Second Lifessäkin (Junttila & Karjalainen, 2009). Second Lifen etuna on se, ettei sitä käyttävien ihmisten tarvitse olla samassa tilassa samaan aikaan, vaan vuorovaikutusta voidaan harjoittaa virtuaali maailmassa varsin monipuolisesti. Kyseisessä työssä tehdyn tutkimuksen perusteella kävi myös ilmi, että sosiaalisesti rajoittuneimpien henkilöiden voi olla helpompaa kommunikoida internetissä anonyymeinä kuin reaali maailmassa kasvotusten. Joten Second Lifen avattaren takana on ujommankin käyttäjän turvallisemman tuntuista esimerkiksi esitellä työtään tai pitää esitelmää useammalle käyttäjälle.

Kaikin puolin Second Life voi olla hyödyllinen väline niin oppilaitoksille kuin yrityksillekin. Kaikkiin opetus- ja yritysmuotoihin toki virtuaali ympäristö ei sovi, mutta mikäli käyttökohteita löytyy, on Second Life kokeilemisen arvoinen sovellus. Second Lifen tarjoamia mahdollisuuksia kannattaa kokeilla vailla rajoja ja antaa mielikuvituksen lentää, sillä Second Lifessä moni asia on mahdollista, vaikka oikeassa elämässä siitä voisi vain haaveilla.

7 MUIDEN OPPILAITOSTEN ALUEET SECOND LIFESSÄ

Second Lifeen luotiin avatar nimeltä Dereka Faith, jolla liikuttiin Second Lifessä ja tutustuttiin eri oppilaitoksiin ja alueisiin. Joistakin alueista otettiin kuvakaappaukset.

Tutkimuksen tutkimusmenetelmistä on kerrottu työn luvussa numero 2, tutkimusmenetelmät. Tutkimus on tehty 11.11.2010, joten alueet ovat saataneet muuttua tutkimuksen jälkeen.

7.1 Tutkittavien oppilaitosten rajaaminen

Koska monella oppilaitoksella on Second Lifessä oma alueensa rakennuksineen, piti rajausta tehdä jollakin tavalla. Vertailussa on pääasiassa mukana suomalaisten oppilaitosten Second Life –alueita, sillä niiden alueilla suurin osa myös Hämeen ammattikorkeakoulun opiskelijoista tulee ehkä vierailemaan ja sitä kautta vertaamaan niihin oman koulunsa aluetta. Tutkimukseen pyrin poimimaan oppilaitosten alueilta myös sellaisia havaintoja, jotka pistivät silmään erilaisuudellaan, keskeneräisyydellään tai erikoisuudellaan.

Lisäarvoa tutkimukselle antaa kahden ulkomaisen oppilaitoksen ottaminen mukaan vertailuun. Tutkimuksessa tutkittiin vain ammattikorkeakouluja ja yliopistoja.

Tutkimuksessa oli mukana yhteensä seitsemän suomalaista oppilaitosta ja kaksi ulkomaalaista. Lisäksi yhtenä tutkimuskohteista oli kokonainen oppilaitoksia sisältävä saari. Tutkimuksessa mukana olleet oppilaitokset tai alueet olivat:

- Haaga-Helian ammattikorkeakoulu
- Laurean ammattikorkeakoulu
- Satakunnan ammattikorkeakoulu
- Tampereen ammattikorkeakoulu TAMK
- Vaasan ammattikorkeakoulu VAMK
- Helsingin yliopisto
- Itä-Suomen yliopisto
- University of Bedfordshire
- Korea University Virtual Campus
- Päijät-Hämeen Eduisland

7.2 Oppilaitosten käyttämät opetukselliset välineet ja tilat

Haaga-Helian ammattikorkeakoulu

- Auditorio
- Infotauluja, esimerkiksi ”opiskele englanniksi” ja ”opiskele suomeksi”
- Koulun esitteitä
- Oleskelutiloja, joista osa vaikutti hieman keskeneräisiltä

- Kirjasto
- Virtuaalinäyttöjä, esimerkiksi ”tervetuloa virtuaaliluennolle”

Laurean ammattikorkeakoulu

- Näyttötauluja
- Oleskelutiloja
- Puuhun rakennettu oleskelutila
- Todella upea ja viihtyisä, luonnonläheinen
- Hämeen ammattikorkeakoulun ja Laurean välimaastoon on rakennettu ihana metsä (KUVA 1)

Satakunnan ammattikorkeakoulu SAMK

- Keskeneräinen vaikutelma
- Jenkkiauto keskellä aluetta
- Infotauluja
- Auditorio

Tampereen ammattikorkeakoulu TAMK

- Infotauluja
- Esitteitä oppilaitoksesta
- Opiskelutiloja
- Kerrostalon tyyppinen rakennus, jonka kerrokset ovat rakennettu ilmaan eli kantavia seiniä ei ole

Vaasan ammattikorkeakoulu VAMK

- Virtuaaliopetuksen pilotointi SecondLife -projekti meneillään, kestää joulukuun loppuun. Projektissa tarkoitus kehittää kielitaitoa ja vuorovaikutusta virtuaaliympäristössä
- Infotauluja oppilaitoksesta
- Koulun esitteitä
- Auditorio
- Oleskelutiloja

Helsingin yliopisto

- Todella upea ympäristö, paljon luontoon liittyviä primitiivejä (KUVA 2)
- Infotauluja
- Todella viihtyisiä oleskelutiloja
- Erilaisia opiskelutiloja

Itä-Suomen yliopisto

- Infotauluja
- Auditorio

- Paljon keskeneräisiä tiloja, mistä ei vielä löydy opiskelussa hyödynnettäviä primitiivejä

University of Bedfordshire

- Osittain keskeneräisen oloinen, koska alueella on paljon tyhjiä huoneita
- Alueen ilmiasuun on kiinnitetty huomiota, esimerkiksi pyörivä oppilaitoksen mainos
- Vapaa-ajanviettokeskus (KUVA 5)
- Oppimiskojuja, joissa voi tutustua esimerkiksi kotiverkon asentamiseen, Ciscon verkkokäyttöjärjestelmiin, Paypal-maksujärjestelmän toimintaan ja moneen muuhun asiaan
- Opiskelutiloja
- Alue on todella suuri

Korea University Virtual Campus

- Infotauluja
- Viimeistelyjä ja monipuolisia opiskelutiloja
- Iso auditorio, pääsee esimerkiksi parvelle seuraamaan esitystä
- Niin kutsuttu ”free item shop”, josta voi ladata avattarelleen esimerkiksi T-paitoja ja laukkuja

Päijät-Hämeen Eduisland

- Mäkihyppytorni
- Opiskelutiloja
- Koulutuskeskus Salpauksen alueella esimerkiksi rehtorin tervehdys, jonka avatar voi tallentaa itselleen niin kutsuttuna notecardina. Notecardin voi lukea myöhemmin uudelleen tallennuskansiostaan.
- Oppimiskeskus Fellmanni (ravintola, opiskelutiloja, hallintotilat, sauna, infopiste, jossa avatar on antamassa infoa ja kongressikeskus)
- Lahden ammattikorkeakoulun alueelta löytyy ohjeet, miten voi ladata primitiivilleen LAMK-paidan
- Alueella myös useita lukioita, esimerkiksi Nastola ja Hollola

7.3 Tiivistelmä tutkimustuloksista

Jokaisen oppilaitoksen alueelta löytyi jonkunlainen infotaulu, joka kertoi ainakin oppilaitoksen nimen. Osa oppilaitoksista oli rakentanut infotauluja enemmänkin, esimerkiksi yksi infotaulu jokaista koulutusohjelmaa varten. Yleensä infotaulu sijaitsikin näkyvällä ja keskeisellä paikalla, josta se oli helppo huomata.

Suurin osa oppilaitoksista on rakentanut alueelleen auditorion tai sen virkaa ajavan tilan ja jonkinlaisen opiskelutilan, mutta kaikkialta ei löytynyt edes niitä. Auditorion tyyppisiä ratkaisuja oli monia, esimerkiksi rinteesen rakennettu kivipenkein varustettu ratkaisu (KUVA 1), joka sijaitsee

Hämeen ammattikorkeakoulun ja Laurean ammattikorkeakoulun rajalla joen rannalla. Esimerkiksi Korean yliopiston virtuaalikampuksen auditorio oli hyvin tarkasti tehty muistuttamaan aitoa auditoriota (KUVA 7).

Moni oppilaitos haluaa selkeästi tarjota tilojaan myös vapaampaan oleskeluun, sillä vapaa-ajanviettoon tarkoitettuja tiloja löytyi paljon. Bedfordshiren yliopiston alueelta löytyi esimerkiksi biljardipöytä, tanssikoroke, sohvia, tikkataulu ja paljon muuta (KUVA 4).

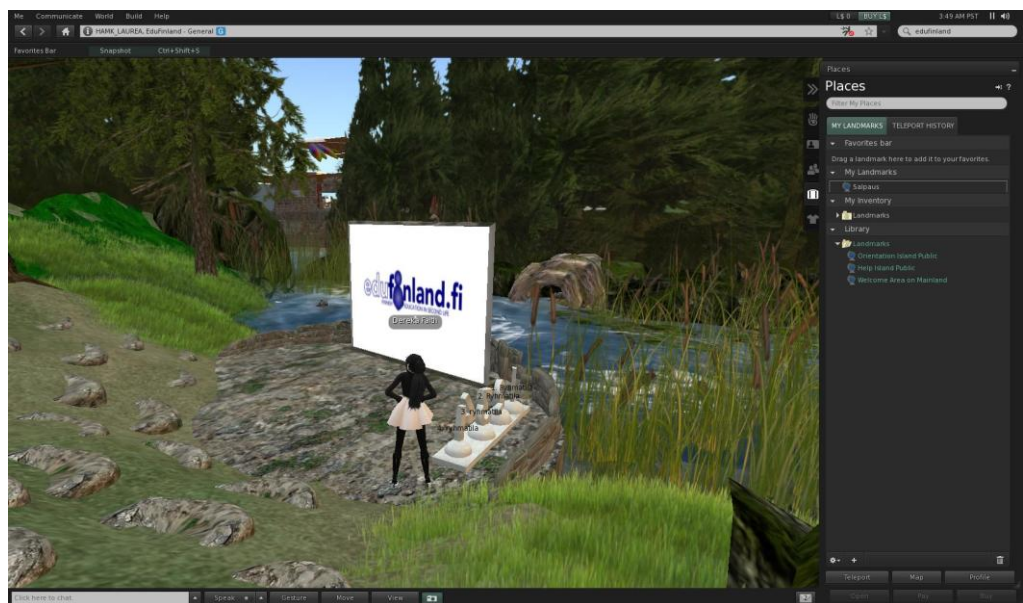
Useat suomalaiset oppilaitokset olivat tuoneet suomalaisen luonnon myös Second Lifeen. Monesta paikasta löytyi puita, kukkia, polkuja ja vesialueita (KUVA 1, KUVA 2).

Bedfordshiren alue lievästä keskeneräisyydestään huolimatta oli rakennettu pääosin melko virallisen näköiseksi (KUVA 4), samoin kuin Korean yliopiston aluea. Suomalaisten oppilaitosten alueet olivat monelta osin paljon vapaammin ja rennommin rakennettuja.

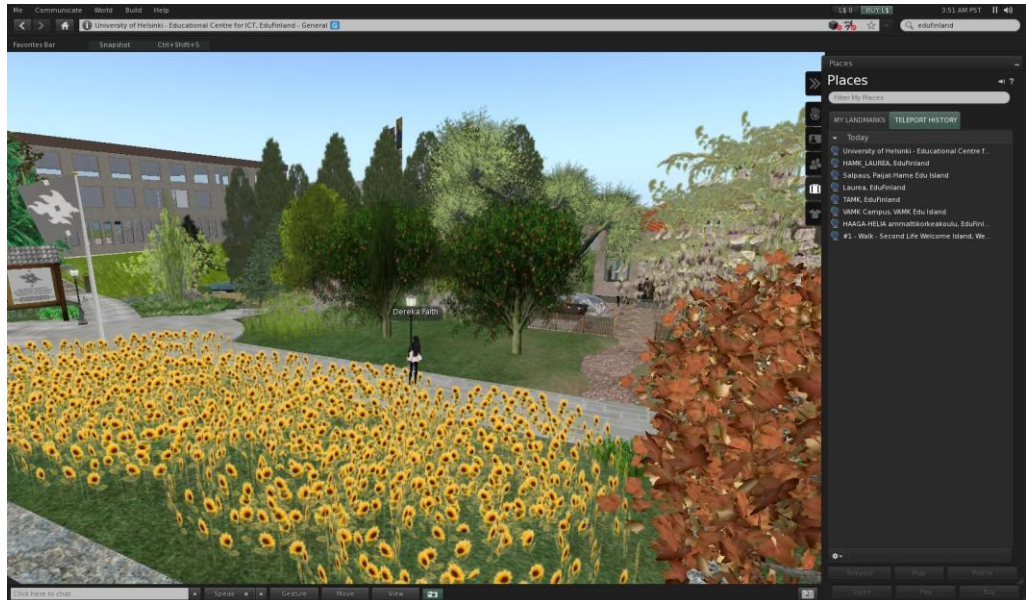
Ehkä kummallisimissa tutkimuksissa havainnoitu asia oli Satakunnan ammattikorkeakoulun alueelta löytynyt jenkkiauto. Päijät-Hämeen Eduislandilta löytynyt mäkihyppytorni oli upea idea siitä, miten tuoda kaupungin (tässä tapauksessa Lahden) oikeata julkisuuskuvaa myös Second Lifeen. Esimerkiksi Korean yliopiston alueella oli käytetty hienosti mielikuvitusta rakentamalla mahtipontisia kaariportteja (KUVA 6).

Moni alue oli ainakin osittain keskeneräinen tai selkeästi rakennusvaiheessa, joten mielenkiinnolla tutustun myöhemmin alueisiin nähdäkseni millaiseksi ne ovat kehittyneet ja mitä kaikkea niille on rakennettu.

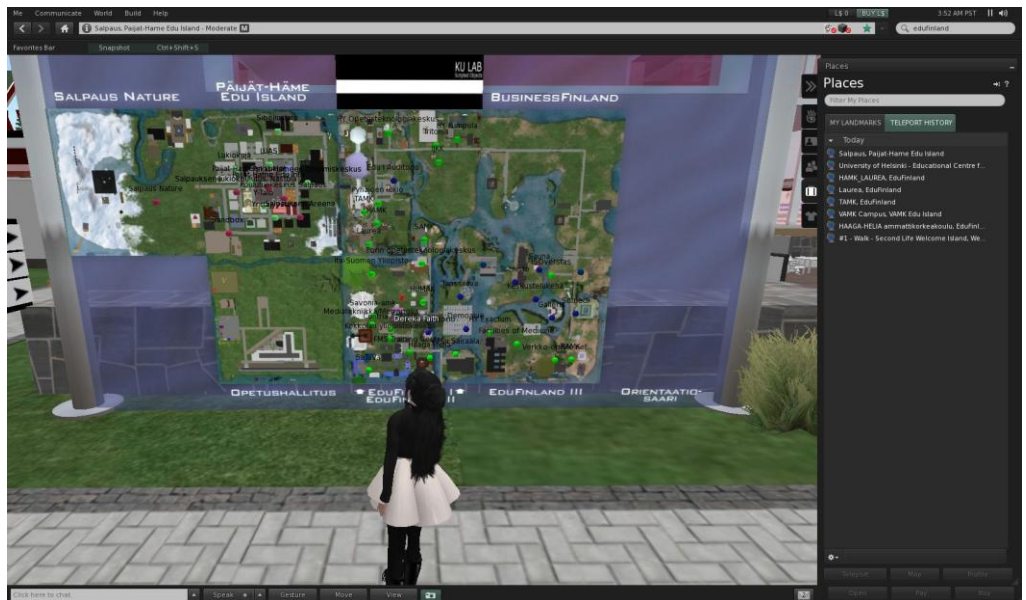
7.4 Kuvakaappaukset tutkimuksesta



Kuva 1 Edufinlandin luonnonmateriaaleista tehty auditorio –tyyppinen ratkaisu Hämeen ammattikorkeakoulun ja Laurean ammattikorkeakoulun rajalla. (Kuvan ottanut kuvakaappauksena Erika Peltonen 11.11.2010).



Kuva 2 Helsingin yliopiston puistoaluetta. (Kuvan ottanut kuvakaappauksena Erika Peltonen 11.11.2010).



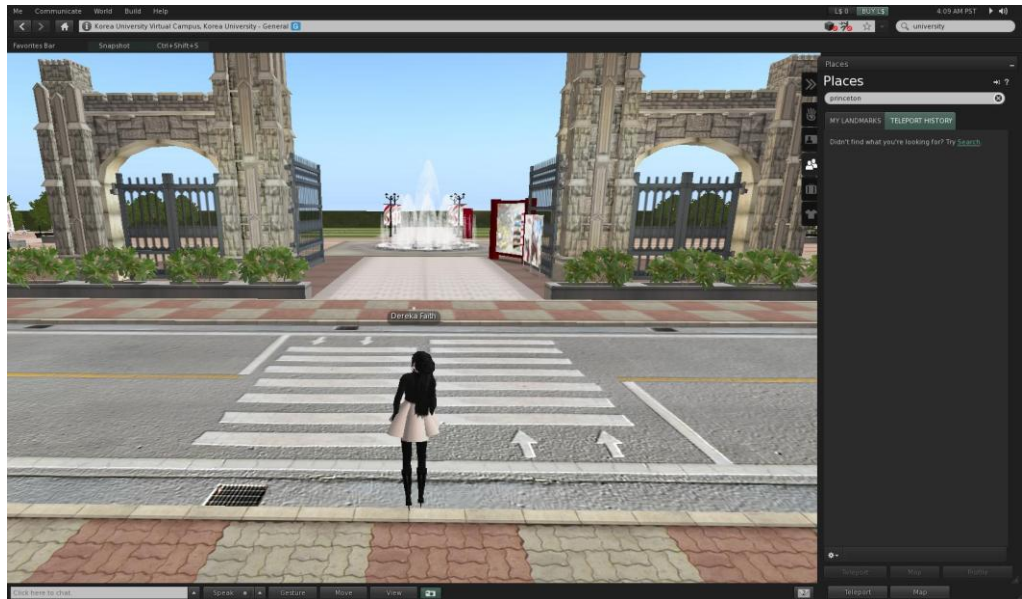
Kuva 3 Päijät-Hämeen Eduislandilla oleva kartta, mistä pääsee siirtymään eli teleportaamaan itsensä eri Eduislandin paikkoihin. (Kuvan ottanut kuvakaappauksena Erika Peltonen 11.11.2010).



Kuva 4 Bedfordshiren yliopiston virallisen näköiseksi rakennettua aluetta. (Kuvan ottanut kuvakaappauksena Erika Peltonen 11.11.2010).



Kuva 5 Bedfordshiren yliopiston alueelta löytyvä vapaa-ajanviettokeskus. Aikaa voi viettää esimerkiksi pelaamalla biljardia, tanssimalla, heittämällä tikkua tai löhöilemällä sohvilla. (Kuvan ottanut kuvakaappauksena Erika Peltonen 11.11.2010).



Kuva 6 Korean yliopiston virtuaalikampuksen pääportilla. (Kuvan ottanut kuvakaappauksena Erika Peltonen 11.11.2010).



Kuva 7 Korean yliopiston virtuaalikampuksen auditorio on rakennettu tarkasti muistuttamaan aitoja auditorioita. (Kuvan ottanut kuvakaappauksena Erika Peltonen 11.11.2010).

7.5 Pohdiskelua tutkimustuloksista

Keskeneräisien alueiden perusteella pystyy toteamaan, että Second Lifeen ei vielä panosteta siinä määrin, että se olisi saanut kunnolla jalansijaa opetusmielessä. Koko ajan alueille tulee lisää primitiivejä ja käyttöideoita keksitään ja kehitellään entistä enemmän, joten varmasti Second Lifen käyttäminen tulee lisääntymään ainakin koemielessä. Vain kahden ulkomaisen oppilaitoksen tutkimustulosten perusteella voin todeta, että ainakin tutkimillani ulkomaisilla alueilla tilat ja toiminnot ovat keskimäärin vii-

meistellympiä kuin Suomessa. Osa suomalaisten oppilaitosten alueista on selkeästi vielä niin sanotusti harjoittelukäytössä, koska sieltä löytyy rakennusvaiheessa olevia primitiivejä tai selkeitä harjoitusrakennelmia, missä erilaisia asioita ja esineitä on laitettu vain kokeilumielessä eri paikkoihin vailla minkäänlaista yhtenäistä suunnitelmaa alueen kokonaisuudesta.

Second Lifestä löytyy useiden oppilaitosten alueita, joten todennäköisesti oppilaitokset ovat havainneet Second Lifen suosion kasvun ja sen takia ainakin aloittaneet alueensa suunnittelun ostamalla tai vuokraamalla oman tontin. Yleinen suuntaus näyttäisi olevan, että Second Lifessä tehdään ryhmätyötyyppisiä töitä, koska tämän hetkiset tilat toimivat parhaiten nimenomaan sellaisissa töissä. Myös ohjaus Second Lifen käyttöön ja kokeilumielessä Second Lifen käytön harjoittelu ovat tämän hetkisiä käyttökohteita.

Mikäli oppilaitokset alkaisivat rohkeasti vain lisätä Second Lifen käyttöä opetuksessa, tulisi myös oppilaitosten alueet kehittämään vauhdilla eteenpäin. Niiden käytettävyyden ja toiminnallisuuden testaaminen jää hyvin vähäiseksi, jos tiloja käytetään aina vain samoihin asioihin.

Second Lifen avulla oppilaitokset pystyisivät kehittämään julkisuuskuvaansa, esittelemään koulutusohjelmiaan ja tarjontaansa ja tuomaan julki sen, että pysyvät ajan hermoilla keskittämällä osan opetustoiminnastaan verkko-opetukselliselta kannalta hyvin nykyaikaiseen Second Lifeen.

8 SECOND LIFE –KYSELY

Tutkimuksen tutkimusmenetelmistä on kerrottu työn luvussa numero 2, tutkimusmenetelmät.

8.1 Kyselylomakkeen rakentaminen

Muiden oppilaitosten Second Life –alueiden tutkimuksessa saatuja tuloksia hyödynnettiin lähinnä ajatustasolla kyselylomakkeen rakentamisessa, sillä vastaajille ei haluttu antaa valmiita vaihtoehtoja esimerkiksi alueen rakennusten kehittämisestä. Vastaajien tahdottiin keskittyvän nimenomaan omiin toiveisiin ja ajatuksiin Second Lifestä eikä vain valitsevan valmiita vaihtoehtoja, joita on jo muualla käytössä.

Pääpaino kyselylomakkeessa oli luonnollisesti Second Lifen käytössä ja sen hyödyntämisessä opetuskäytössä. Kyselylomake jaettiin neljään osaluokkaan ja pyrin käyttämään mahdollisuuksien mukaan myös avoimia kysymyksiä, koska halusin käyttäjien kertovan mahdollisimman paljon omin sanoin käytöstään, käyttötarkoituksistaan, toiveistaan ja ajatuksistaan.

Kysymykset pyrittiin rakentamaan selkeiksi ja sellaisiksi, että niihin on helppo vastata. Vaihtoehtoja annettiin mahdollisuuksien mukaan paljon, jotta esimerkiksi käyttökohteet saatiin kartoitettua mahdollisimman tarkasti.

Ensimmäinen osa-alue oli taustatietoja, johon valitsin yleiset kysymykset koskien vastaajan ikää, sukupuolta ja työtehtäviä saadakseni hieman kokonaiskäsitystä siitä, millaiset ihmiset kyselyyn vastasivat.

Toinen osa-alue oli nimeltään ”Second Lifen käytöstä”, joka käsitteli Second Lifeä lähinnä yleisellä tasolla. Osiossa kysyttiin vastaajien pääasiallisia käyttötarkoituksia, käyttökertoja, mahdollisia Second Lifeen liittyviä ongelmia ja peruskäytön oppimista.

Kolmas osa-alue käsitteli Second Lifeä opetuskäytössä ja kysymykset olivat yksityiskohtaisempia kuin toisessa osiossa. Kysymyksissä kysyttiin Second Lifen hyödyllisyyttä verkko-opetuksen välineenä, käyttökertoja opetustarkoituksessa, opetuksellisia käyttötarkoituksia, tulevaisuudensuunnitelmia käyttöön liittyen, opiskelijoilta saatua palautetta ja suhtautumista Second Lifen käytöstä opetustarkoitukseen ja muista verkko-opiskelun välineistä.

Neljäs osio käsitteli Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life –aluetta ja toiveita koskien sen kehittymistä ja käyttötapoja. Vastaajilta kysyttiin avoimin kysymyksin muun muassa sitä, miten he kehittäisivät aluetta ja miten alueen käyttöä voitaisiin lisätä. Yhdellä monivalintakysymyksellä kartoitettiin myös sitä, mihin Second Life –alueisiin vastaajat ovat tutustuneet. Vaihtoehtoina olivat esimerkiksi neljän oppilaitoksen 4GoodLife-yhteisalue tai vapaa-ajan alueet.

Second Lifeä paljon käyttäneille käyttäjille lähetettiin toimeksiantajan toimesta sähköpostiviesti, joka sisälsi linkin Webropoliin rakennettuun kyselyyn. Webropol on työkalu, jonka avulla on helppo rakentaa internet-kyselyitä ja joka rekisteröi vastaukset.

Kyselylomake kokonaisuudessaan löytyy työn lopusta (LIITE 1).

8.2 Kyselylomakkeen tulokset

Linkki kyselylomakkeeseen lähetettiin kaiken kaikkiaan 57 henkilölle ja vastaajia kaiken kaikkiaan oli 23. Lomakkeen oli Webropolin tietojen mukaan avannut 28 henkilöä, mutta jostain syystä nuo viisi henkilöä eivät olleet halunneet vastata kyselyyn. Osa vastaajista ei ollut vastannut jokaiseen kohtaan, useassa kysymyksessä oli vain 21 tai 22 vastausta.

Vastaajien ikäjakauma oli melko tasainen, pääpaino oli kuitenkin yli 36-vuotiaissa käyttäjissä. Kolmannes vastaajista oli naisia ja kaksi ei halunnut kertoa sukupuoltaan. Työtehtäviltään vastaajat vastasivat olevansa opettajia tai ”joitakin muita”, avoimessa vastauksessa lisätietoja ”jokin muu” -vaihtoehdolle vastaajat ilmoittivat olevansa esimerkiksi koordinaattoreita,

oppilaitospastori ja opintopsykologi. Myös kolme yliopettajaa, yksi assistentti ja yksi suunnittelija vastasi kyselyyn.

Suurin osa vastaajista (40,9 %) ilmoitti käyttävänsä tai käyttäneensä Second Lifeä muutaman kerran, kukaan ei ilmoittanut käyttävänsä tai käyttäneensä Second Lifeä päivittäin.

Second Lifen pääasiallista käyttötarkoitusta kysyttäessä vastaajista yli puolet ilmoitti tavalla tai toisella vasta opettelevansa Second Lifen käyttöä. Yksi vastaajista vastasi vain nähneensä Second Lifen käyttöä. Muuten käyttötarkoitus vaihteli hyvin paljon vastaajien kesken aina opetuskäytöstä kokouksiin ja sisällöntuottamiseen.

73,9 % vastanneista ilmoitti Second Lifen kanssa olleen ongelmia. Ongelmat liittyivät pääasiassa sen ohjelman laitteistovaatimuksiin, käytettävyyteen, ymmärrettävyyteen ja teknisiin ongelmiin, esimerkiksi ääneen ja yhteysongelmiin. Second Lifen peruskäytön oppiminen on ollut kahden vastaajan mielestä todella helppoa, viiden mielestä helppoa, 11 mielestä ei helppoa eikä vaikeaa ja neljän mielestä vaikeaa. Yhdenkään vastaajan mielestä peruskäytön oppiminen ei ole ollut todella vaikeaa.

Niukka enemmistö (57,1 %) kokee Second Lifen olevan hyödyllinen verkko-opetuksen väline, mutta 63,3 % vastaajista vastasi käyttäneensä Second Lifeä opetuskäyttöön kerran tai ei ollenkaan. 27,3 % eli kuusi vastaajaa vastasi käyttäneensä Second Lifeä opetuskäyttöön 2-4 kertaa, yksi 5-9 kertaa ja yksi 10 kertaa tai enemmän. 73,9 % eli 17 vastaajista aikoo käyttää jatkossa Second Lifeä opetustarkoituksessa.

Kysyttäessä Second Lifen käyttötarkoitusta nyt tai tulevaisuudessa vastauksia tuli melko tasaisesti joka vastausvaihtoehtoon. Pääpaino vastauksissa oli kuitenkin ryhmätyöskentelyssä ja ohjauksessa. Avoimessa kohdassa osa vastaajista vastasi yhä opettelevansa sovelluksen käyttöä.

Opiskelijoiden opettajilleen antamaa palautetta ja suhtautumista kysyttäessä kukaan vastaajista ei vastannut opiskelijoiden suhtautuneen hyvin Second Lifen käyttöön opetuksessa. 91,7% kysymykseen vastanneista vastasi opiskelijoiden suhtautuneen pääsääntöisesti hyvin.

Vastaajat käyttävät opetuksessa verkko-opetuksen välineistä pääasiassa Moodlea, Webexiä tai AC-etaopetus/kokousjärjestelmää ja Wiki – yhteisöllistä työkalua. Myös muita välineitä vastataan käytettävän eikä yksikään vaihtoehto jäänyt vaille vastausta. Muiksi välineiksi vastaajat vastaavat esimerkiksi Facebookin ja erilaiset Googlen palvelut.

Kysyttäessä vastaajien tyytyväisyyttä Hämeen ammattikorkeakoulun sen hetkisestä Second Life –alueesta, vastasi 52,2 % eli 12 olevansa tyytyväinen. Seitsemän vastaajista ei ollut tutustunut alueeseen ja loput neljä ei ollut alueeseen tyytyväisiä. Avoimella kysymyksellä kysyttäessä toiveista alueen toiminnallisuudesta ja visuaalisuudesta vastaukset vaihtelivat paljon koskien lähinnä toiminnallisuuden ja primitiivien lisäämistä ja muok-

kaamista. Samankaltaisia vastauksia tuli myös kysyttäessä, miten vastaajat itse kehittäisivät aluetta. Alueen käytön lisäämiseksi vastaajat ehdottivat esimerkiksi opiskelijoiden hakuvaiheen neuvontapistettä, tiedottamalla, kertomalla hyviä kokemuksia ja lisäopastuksella.

EduFinlandin yhteiset alueet, Hämeen ammattikorkeakoulun alue ja muiden oppilaitosten alueet EduFinlandin saarilla saivat eniten vastauksia kysyttäessä muihin alueisiin tutustumisesta.

Kyselylomakkeen tulokset löytyvät kokonaisuudessaan työn lopusta (LIITE 2).

8.3 Tulosten analysointia

Analyysissä käytetään apuna SWOT-analyysia. Kirjaimet SWOT tulevat sanoista strength, weakness, opportunities ja threats ja analyysin avulla pyritäänkin selvittämään tutkimuksessa ilmenneitä vahvuuksia, heikkouksia, mahdollisuuksia ja uhkia. (Teknillinen korkeakoulu, metodipaketti 14, viitattu 15.12.2010.)

8.3.1 Vahvuudet

Second Lifen käyttöön opetuksessa liittyviä vahvuuksia on monia. Verkko-opetuksen lisääntyminen tuo opiskelijoille ja opettajille enemmän mahdollisuuksia, pystytään tehostamaan ajankäyttöä ja monipuolistamaan tarjontaa.

Tutkimuksesta selkeinä vahvuuksina löytyvät Second Lifen soveltuvuus kaikille iästä, sukupuolesta tai tehtävänimikkeestä huolimatta. Ohjelman peruskäytön oppimista ei ole kukaan kokenut todella vaikeaksi, joten vahvuudeksi voidaan laskea myös se, että peruskäytön oppii melko helposti tai vastausvaihtoehdon mukaisesti ”ei helposti eikä vaikeasti”.

Vain hieman yli puolet vastaajista kokee Second Lifen hyödylliseksi verkko-opetuksen välineeksi, mutta sen verran moni kuitenkin, että Second Lifen hyödyllisyys verkko-opetuksessa voidaan laskea vahvuudeksi.

Ehdottomana vahvuutena näkisin sen, että 73,9 % vastaajista aikoo jatkossakin käyttää Second Lifeä opetustarkoituksessa. Se tarkoittaa sitä, että opetusta tulee olemaan jatkossakin Second Lifessä ja sitä kautta yhä useampi opiskelija löytää tiensä sen maailmaan toivottavasti keksien sieltä paljon uusia hyötyjä ja hyödyntämistapoja.

19 vastaajista vastasi kysymykseen ”Miten olet käyttänyt / aiot tulevaisuudessa käyttää Second Lifeä? Voit valita useita vaihtoehtoja.” ja tulos yllätti minut positiivisesti. Jokainen vastausvaihtoehto oli valittu kaksi kertaa tai useammin, lisäksi 10 vastaajaa oli vastannut myös omin sanoin kysymykseen valittuaan yhtenä vaihtoehtona kohdan ”Muuhun, mihin?”. Avoimista vastauksista löytyi paljon hyviä vaihtoehtoja ja vahvuuksia lis-

tattavaksi, esimerkiksi neuvontapiste opiskelijoille, kurssien tuominen 4GoodLife –projektiin ja kulttuurikeskus kontaktien luomiseen.

Konkreettisin esimerkki vastauksissa oli 4GoodLife –projekti, joka liittyy opiskelijoiden terveyden edistämiseen. 4GoodLife on oma alueensa, jossa vastausten perusteella tullaan pitämään terveyteen liittyviä kursseja. Vastaaja kertoo, että yhdellä kurssilla tullaan edistämään omaa terveyttä, opivat samalla Second Lifen käytön ja sen jälkeen pääsevät tekemään alueelle materiaalia, jonka tarkoituksena on edistää terveyttä. Materiaali on siis opiskelijoiden tuottamaa ja sellaista, mitä juuri opiskelijat tarvitsevat. Hankkeen käytöstä on tarkoitus tulla säännöllisempää vuoden 2011 aikana tarjoamalla opiskeluhyvinvoinnin palveluja.

8.3.2 Heikkoudet

Second Lifen suurimmaksi heikkoudeksi kyselyn perusteella muodostuvat sen ongelmat. Second Life koetaan osaksi epäselväksi ja sen käyttöä ei osata kuin pintapuolisesti, joten se hankaloittaa luonnollisesti käytön lisäämistä.

Second Lifen ongelmaksi muodostuvat ehdottomasti sovelluksen asettamat laitteistovaatimukset ja käytettävyyys. Vaikka peruskäyttöä ei koeta erityisen vaikeaksi, tuovat esimerkiksi ääni- ja yhteysongelmat omat heikkoutensa käytettävyyteen.

Second Lifen käyttö on ainakin toistaiseksi melko vähäistä käytön keskityessä lähinnä kokeiluihin ja opetteluun. Täyttä hyötyä Second Lifestä ei ole saavutettu, koska toiminnallisuuden kehittäminen on vielä pahasti kesken. Vastauksissa ilmenneet ideat toiminnallisuuden lisäämiseksi olivat lähinnä rakennusten ja alueen kehittämiseen liittyviä, varsinaisia uusia toimintaideoita tuli melko vähän. Uskon ideoiden vähäisyyden liittyvän siihen, että Second Lifen tarjoamia mahdollisuuksia tunnetaan melko vähän. Tätä heikkoutta pystytään pienentämään tuomalla enemmän julki Second Lifen käyttöä ja sen mahdollisuuksia.

Opiskelijoiden antama palaute Second Lifestä voidaan laskea heikkouksi. Tulisi keksiä tapoja, joiden avulla opiskelijat kokisivat Second Lifen käytön mielekkäämmäksi ja tehokkaammaksi.

8.3.3 Mahdollisuudet

Useassa työni vaiheessa on esiintynyt Second Lifen tarjoamat mahdollisuudet ja monipuolisuus. Vain mielikuvitus on rajana Second Lifen käytölle ja kyselyn vastauksien perusteella sitä voidaankin käyttää monessa eri yhteydessä, esimerkiksi ryhmätöissä, kokouksissa, palavereissa, ohjauksessa, työpajoissa ja monessa muussa.

Second Life mahdollistaa monenlaisen kanssakäymisen ja vuorovaikutuksen erilaisten ihmisten kesken. Kuten vastauksistakin tuli ilmi, on Second

Life eräänlainen kulttuurikeskus ja paikka, jossa on mahdollista muodostaa kontakteja esimerkiksi yrityksiin tai vieraisiin maihin.

8.3.4 Uhkat

Varsinaisia uhkia ei tuloksista löydy, mutta eräänlaisena uhkana voisi pitää sitä, että negatiivinen kuva opiskelijoiden keskuudessa leviää. Silloin olisi vaarana se, että ne opiskelijat, joita kiinnostaisi kokeilla uusia oppimistapoja, menettäisivät kiinnostuksensa Second Lifeä kohtaan.

Yksi uhka on myös sovelluksen laitteistovaatimukset, sillä kaikilla opiskelijoilla ei ole välttämättä kotona mahdollisuutta sellaiseen tietokoneeseen ja yhteyteen, joiden avulla Second Lifen käyttö mahdollistuisi.

8.4 Kyselyn luotettavuus

Tutkimuksessa on luonnollisesti pyritty välttämään mahdollisia virheitä ja sen vuoksi tässäkin tutkimuksessa pyritään arvioimaan työn luotettavuutta. Tutkimuksen luotettavuutta voidaan arvioida monin eri tavoin, esimerkiksi arvioimalla reliaabeliutta eli mittaustulosten toistettavuutta ja validiutta eli tutkimusmenetelmän kykyä mitata juuri sitä, mitä on tarkoituskin mitata. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 2000, 213.)

Tutkimalla työn reliaabeliutta eli tulosten toistettavuutta voidaan todeta, että kun kaikki vastaajat vastasivat samanlaiseen kyselyyn pienen ajanjakson sisällä samanlaisella vastaustavalla, saataisiin samanlainen tulos toisenakin ajankohtana tehtynä samaa tapaa käyttäen. Tietysti vastaajien mielipiteet ja suhtautumistavat voivat muuttua ajankohtien välillä, mutta se riski on aina olemassa, kun tutkimuskohteena on ihmisten mielipiteisiin perustuvat asiat.

Suhtautumistapaa Second Lifeen ja verkko-opiskeluun olisi voinut tutkia myös haastatteluilla, mutta kysymyslomakkeen lähettäminen kaikille vastaajille on turvallisempaa, koska silloin kaikki vastaajat saavat kaikki kysymykset täsmälleen samanlaisina ja samassa muodossa. Mielestäni kysymyslomake tähän tutkimukseen oli paras mahdollinen väline, vaikka internetissä tehtävät kyselylomakkeet on helppo sivuuttaa ja sitä kautta vastaajien määrä pienenee. Kyselylomakkeen kysymykset vastasivat käyttötarkoitustaan ja vastauksien perusteella kysymykset oli käsitetty oikein. Työn voidaan siis todeta olevan myös validi eli pätevä, tutkimustapa mitasi juuri sitä, mitä oli tarkoituskin mitata.

Vaarana kyselyissä on aina se, että vastaajat käsittävät kysymykset eri tavoin ja vastaavat siis erilaisiin kysymyksiin. Muotoilemalla kysymykset mahdollisimman tarkasti välttyttiin tältä ongelmalta. Tarkentavia kysymyksiä olisi voinut olla enemmän, mutta pitämällä kysymyksen määrän suhteellisen pienenä saadaan vastaajia mahdollisimman paljon. Jos kysymyksiä olisi todella paljon, se karsisi todennäköisesti vastaajia, koska vas-

taajilla ei voida olettaa olevan aikaa tarpeettoman kauaa vastausten antamiseen.

Vastauksia olisi toivottu saavan enemmän, mutta työn nopean temmon ja kyselyn ajankohdan huomioon ottaen vastauksia tuli kiitettävästi. Vastauksia olisi saatu enemmän, jos vastausaikaa olisi ollut esimerkiksi kuukausi, jolloin vastaajat olisivat saaneet rauhassa miettiä asiaa.

8.5 Jatkokehityssuunnitelma

Jatkokehityssuunnitelma on lähinnä omaa pohdintaani kyselyn vastausten, oppinnäytetyön väliseminaarissa saamani kommenttien pohjalta.

Toimintaideaehdotuksista parhaimmista olivat ehdottomasti uusien opiskelijoiden hakuvaiheen neuvontapisteen tekeminen Second Lifeen, itse muokattavat rastit, tiedotustilaisuuksien pitäminen Second Lifessä ja opastukset.

Käyttämällä rohkeasti Second Lifeä, käyttäjät saavat kokemusta ja tietoa sen tuomista eduista ja sitä kautta käyttövarmuus ja –halukkuus todennäköisesti lisääntyvät. Ylipäänsä Second Lifen hyötyjen ja mahdollisuuksien julkituominen edesauttavat alueiden kehittymistä parempaan suuntaan. En pois sulkisi esimerkiksi Second Life –osion avaamista Hämeen ammattikorkeakoulun verkkosivulle, jossa Second Lifeä käyttäneet ihmiset voisivat kertoa kokemuksistaan ja tuoda esille sovelluksen hyötyjä, käyttökohteita ja tarjoamia mahdollisuuksia. Blogityylillä tehdyt kirjoitukset mahdollistaisivat tekstin kommentoinnin ja tarvittaessa blogin pitäjältä voisivat muut ihmiset vaikkapa kysellä tarkennusta tai vinkkejä.

Mahdollisimman monella kurssilla kannattaisi edes vierailla Second Lifessä, antaen tehtävän esimerkiksi siitä, minkälaisia paikkoja Second Lifestä löytyy. Opiskelijoilla olisi tehtävän mukainen syy seikkailla Second Lifen eri alueilla ja listata kaikkea sitä, mitä alueilta löytyy. Mielenkiintoiseksi ja hyviksi todettuja asioita voisi tuoda kokonaan tai osittain myös Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life –alueelle samalla tehden alueesta juuri sellaisen, mihin opiskelijat ovat kiinnittäneet huomiota.

Opiskelijoiden opettajilleen antama negatiivinen palaute tulisi hyödyntää niin, että kokemukset saataisiin positiivisiksi ja käyttöä lisättyä. Kuten oikeassa luokassakin tehtävän opiskelun tulisi olla mielekästä, sama pätee verkko-opiskeluun. Verkko-opiskelussa mielekkyyden ylläpito voi olla haastavaa, koska kontaktia ei synny samalla lailla opiskelijan ja opettajan välille, mutta verkko-opetuksessa on taas erilaisia välineitä mielekkyyden lisäämiseksi. Verkko-opiskelun avulla opiskelu voi olla vapaampaa ja opiskelijoille voidaan antaa enemmän mahdollisuuksia itsensä toteuttamiseen.

Myös osalla opettajista on negatiivinen kuva Second Lifestä, joten sitäkin negatiivista kuvaa tulisi hienosäätää kokoajan siihen suuntaan, että se muuttuisi positiiviseksi. Moni opettaja ei varmasti lämpene ajatukselle, et-

tä joutuisi opettamaan verkossa, saati Second Lifen kaltaisessa ympäristössä, mutta järjestämällä esimerkiksi esittelykierroksia oppaineen, voitaisiin saada aikaan edes muutama kiinnostunut opettaja lisää.

Tietysti tulee myös välttää sitä, että Second Lifestä tulisi niin sanottua pakolla tekemistä, vaan sitä käytettäisiin silloin ja sellaisiin tarpeisiin, kun oikeasti olisi tarve ja se olisi sopiva paikka käytölle.

Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life –alueen viihtyisyyttä tulisi lisätä entisestään rakentamalla sinne lisää ajanviettoalueita, erilaisia koontumispaikkoja ja lisäämällä visuaalisuutta kuitenkin pitäytyen tyylikäissä ratkaisuissa ja huomioimalla kokoajan käytettävyyden ja sen, miten tilaa tai rakennelmaa voisi hyödyntää mahdollisimman monella tavalla.

Alueelle voisi rakentaa jonkinlaisen neuvontapisteen tai palvelun, jossa olisi esimerkiksi joku avattarensa avulla vastailemassa opiskelijoiden kysymyksiin tiettyinä ajankohtana tiettyyn kellonaikaan. Samaan ajankohtaan voisi luonnollisesti ajoittaa esimerkiksi erilaisten kurssien opetusta Second Life –alueella, jolloin Hämeen ammattikorkeakoulun alueelle saataisiin enemmän käyttäjiä. Myös jonkunlainen tukipalvelu olisi suotavaa, koska Second Lifen käyttö saattaa joskus loppua käyttäjän mielestä ylitsepääsemättömiin ongelmiin.

Tutkimuksen perusteella Second Life kiinnostaa kyllä käyttäjiä, joten suurimpana tavoitteena on ylläpitää jo kiinnostuneiden kiinnostusta ja keksiä uusia tapoja joilla kiinnostuneiden määrää voidaan lisätä.

9 YHTEENVETO

Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life –alueessa on vielä paljon kehitettävää ja koska nykymaailma muuttuu koko ajan, ei kehitystyö lopu koskaan. Kehitystyössä kannattaa hyödyttää tutkimuksessa ilmi tulleita asioita, koska mikään muu palaute ei ole niin tärkeää, kuin käyttäjien.

Vaikka kyselylomake lähetettiin melko monelle, saatiin vastauksia vain alle puolelta vastaanottajista. Vastaukset olivat kuitenkin monilta osin varsin kattavia ja niissä oli selkeästi ilmaistu omia mielipiteitä ja ajatuksia eri aiheista, joten vastauksiin voi olla tyytyväinen ja niiden avulla toivon Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life –alueen nousevan entistä suosittumaksi verkko-opetuksen välineeksi.

Tämän hetkinen tilanne on Second Lifen osalta hyvä, koska sitä ollaan alati tuomassa yhä enemmän opetuskäyttöön ja sen käyttömahdollisuuksia keksitään koko ajan lisää. On vain ajan kysymys, koska Second Life nousee entistä suosittumaksi verkko-opetuksen välineeksi ohittaen mahdollisesti tällä hetkellä suosiossa olevat alustat tai nousten samalle tasolle niiden kanssa.

10 POHDINTA

Pohdintaosiossa käyn läpi asioita, joita on tullut työn aikana mieleeni ja joita jostain syystä haluan tuoda lukijalle ilmi.

10.1 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäytetyöprosessissa haastavinta oli ehdottomasti ajankäyttö. Kun työtä ei heti alkanut tehdä, se vaan venyi edeten lähes olematonta vauhtia. Vasta lopuksi kun oli oikeasti pakko tehdä asialle jotain, aloin työstää työtä valmistuakseni opinto-oikeusajan puitteissa hakematta jatkoaikaa.

Second Lifen laitteistovaatimukset halusin ottaa mukaan työhön, koska uskon sen tuovan lisäarvoa samaa aihetta tutkivalle lukijalle. Mielestäni olisi mielenkiintoista lukea vuosia myöhemmin mihin suuntaan ohjelman laitteistovaatimukset ovat menneet.

Montaa asiaa jouduin rajaamaan melko paljon, koska esimerkiksi sosiaalinen media ja verkko-opetus ovat niin laajoja aihepiirejä, että niistä saisi rakennettua kokonaisia opinnäytetöitä. Niinpä montaa asiaa jouduin käsittelemään vain ohimennen, vaikka siitä olisi ollut paljon enemmänkin saottavaa.

Myös tutkimukseen olisin halunnut käyttää enemmän aikaa, mutta koska aikataulu oli varsin tiukka omasta saamattomuudestani johtuen, jäi siihen aikaa ihan liian vähän. Tiukasta aikataulusta huolimatta olen kuitenkin tyytyväinen saatuihin tuloksiin ja uskon, että niistä on hyötyä Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life -aluetta kehitettäessä.

Hankaluuksia työskentelyyn toi se, että kaikkiin asioihin ei löytynyt loogisesta paikasta apua Hämeen ammattikorkeakoulun sivuilta. Esimerkiksi kansituksen opasteet löysin etsiessäni vastausta toiseen kysymykseen, vaikka loppujen lopuksi se oli asiaa mietityttäni varsin loogisessa paikassa. Sivusto on parantunut huomattavasti entisestä versiosta, mutta jotenkin jäsentelyä voisi parantaa.

10.2 Ongelmakohdat

Suurin ongelma oli ajankäyttö ja tiukka aikataulu, jonka seurauksena työn vaiheet eivät edenneet aina niin loogisesti. Työhön olisi saanut uppoamaan aikaa vaikka kuinka paljon, mutta oli muistettava aikataulun asettamat rajat.

Oman ongelmansa toi myös Second Lifen ja Webexin toimimattomuus omalla koneellani. Jouduin hoitamaan sekä tutkimuksen, että väliseminaarin koulun koneella ja luonnollisesti siellä ei ole yhtä paljon aikaa istua koneen edessä, kuin kotona olisi mahdollista. Kaikesta huolimatta sain tutkimuksen tehdyksi ja seminaarinkin suoritettua.

LÄHTEET

- Aalto, T. & Uusisaari, M., 2009. Nettielämää. Jyväskylä: BTJ Finland Oy.
- Edufinland (<http://www.edufinland.fi>) viitattu 20.11.2010.
- Edu.fi – tieto- ja viestintätekniikka (http://www.edu.fi/tvt_opetuksessa/mika_ihmeen_sosiaalinen_media) viitattu 04.11.2010.
- Erkkola, J. 2008. Sosiaalisen median käsitteestä. Jyväskylän yliopisto, taideteollinen korkeakoulu. Medialaboratorio. Lopputyö.
- Haasio A. & Haasio M. 2008. Pulpetit virtuaalivirrassa. Suomi: BTJ Kustannus.
- Hero L. 2008-2009. Kuvataideopettajien maisteriohjelma verkko-opetuksena. Virt@a kehittämässä. Haaga-Helia ammattikorkeakoulu, ammatillinen opettajakorkeakoulu. Ammatillisen opettajan pedagogiset opinnot.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara P. 2000. Tutki ja kirjoita. Suomi: Tammi Oppimateriaalit.
- Hämeen Sanomat 2010, Lukijoiden opot levittäytyvät nettiin, viitattu 21.10.2010
<http://www.hameensanomat.fi/?article=143211>
- Junttila, J. & Karjalainen A-L. 2009. Second Life opetus- ja oppimisympäristönä opiskelijoiden kokemana. Tampereen ammattikorkeakoulu. Ammatillinen opettajakorkeakoulu. Opettajankoulutuksen kehittämishanke.
[http://www.piramk.fi/cms/mm.nsf/lupgraphics/Second%20Life%20opetuksessa_Karjalainen_Junttila.pdf/\\$file/Second%20Life%20opetuksessa_Karjalainen_Junttila.pdf](http://www.piramk.fi/cms/mm.nsf/lupgraphics/Second%20Life%20opetuksessa_Karjalainen_Junttila.pdf/$file/Second%20Life%20opetuksessa_Karjalainen_Junttila.pdf)
- Kalliala, E. 2002. Verkko-opettamisen käsikirja. Suomi: Finn Lectura Oy Ab.
- Kalliala, E. & Toikkanen, T. 2009. Sosiaalinen media opetuksessa. Suomi: Finn Lectura Oy Ab.
- Keränen, V. & Penttinen, J. 2007. Verkko-oppimateriaalin tuottajan opas. Suomi: Docendo.
- Korhonen, V. 2004. Verkko-opetus ja yliopistopedagogiikka. Suomi: Tampere University Press.
- Nevgi, A. & Tirri, K. 2003. Hyvää verkko-opetusta etsimässä. Suomi: Suomen kasvatustieteellinen seura.

Palomäki, E. 2009. Applying 3D virtual worlds to higher education. Helsingin yliopisto. Informaatio- ja luonnontieteet. Päättötyö.

Second Life (<http://www.secondlife.com>), pohjana koko työlle.

Sundell, S. 2010. Elämää & Iiteitä 1/10, Mikro PC, 65.

Suomalainen, J. 2009. Oppimisympäristön luominen Second Life-virtuaalimaailmassa.

Lahden ammattikorkeakoulu. Mediatekniikan koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Teknillinen korkeakoulu, metodipaketti 14, viitattu 15.12.2010.

<http://www.tkk.fi/Yksikot/YTK/koulutus/metodikortti/Swot.html>

KYSELYLOMAKE



Työn tarkoituksena on kehittää Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life -aluetta ja tehostaa sen käyttöä opetuskäytössä. Vastausaikaa on 25.11.2010 saakka. KIITOS AJASTANNE!

Taustatietoja

1) Ikäsi?

2) Sukupuolesi?

3) Työtehtäväsi?

- ☐ Opettaja
- ☐ Yliopettaja
- ☐ Assistentti
- ☐ Suunnittelija
- ☐ Jokin muu

4) Mikäli valitsit edellisestä kysymyksestä (nro 3) myös kohdan "Jokin muu", mikä on työtehtäväsi?

Second Lifen käytöstä

5) Kuinka usein käytät / olet käyttänyt Second Lifeä?

- ☐ Muutaman kerran
- ☐ Muutaman kerran lukukaudessa
- ☐ Kerran kuukaudessa
- ☐ Muutaman kerran kuukaudessa
- ☐ 4-6 kertaa kuukaudessa
- ☐ Kerran viikossa
- ☐ Muutaman kerran viikossa
- ☐ Päivittäin

6) Mikä on / on ollut pääasiallinen Second Lifen käyttötarkoituksesi?

7) Onko Second Lifen kanssa ollut ongelmia? Kaikki ongelmat lasketaan, esim. asennusongelmat, käyttövaikeudet, käytettävyys, ymmärtäminen...

- ☐ Ei
☐ Kyllä

8) Jos vastasit edelliseen kysymykseen (nro 5) kyllä, mitä ongelmia on ollut?

9) Kuinka vaikeaa Second Lifen peruskäytön oppiminen on ollut? Asteikolla 1-5 (1 = todella helppoa, 2 = helppoa, 3 = ei helppoa eikä vaikeaa, 4 = vaikeaa, 5 = todella vaikeaa).

- ☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5

Second Life opetuskäytössä

10) Koetko Second Lifen hyödylliseksi verkko-opetuksen välineeksi?

- ☐ Kyllä
☐ En

11) Montako kertaa olet käyttänyt Second Lifeä opetustarkoituksessa?

- ☐ Kerran tai en ollenkaan
☐ 2-4 kertaa
☐ 5-9 kertaa
☐ 10 kertaa tai useammin

12) Aiotko jatkossa käyttää Second Lifeä opetustarkoituksessa?

- ☐ Kyllä
☐ En

13) Miten olet käyttänyt / aiot tulevaisuudessa käyttää Second Lifeä? Voit valita useita vaihtoehtoja.

- ☐ Luentoihin
☐ Ryhmätyöskentelyyn
☐ Ohjaukseen
☐ Seminaareihin / konferensseihin
☐ Työpajoihin
☐ Simulointiin
☐ Muuhun, mihin?

14) Mikäli valitsit edellisestä kysymyksestä (nro 13) myös kohdan "Muuhun", mihin muuhun käytät / aiot käyttää Second Lifeä?

15) Miten opiskelijasi ovat suhtautuneet Second Lifen käyttöön opetuksessa?

- ☐ Hyvin
☐ Pääsääntöisesti hyvin
☐ Pääsääntöisesti huonosti
☐ Huonosti

16) Minkälaista palautetta olet saanut opiskelijoiltasi Second Lifen käyttämisestä opetustarkoituksessa?

17) Mitä muita verkko-opetuksen välineitä käytät opetuksessa? Voit valita useita vaihtoehtoja.

- ☐ Moodle-oppimisolusta
☐ WebEx tai AC-etäopetus/kokousjärjestelmä
☐ Skype -pikaviestin
☐ TeamSpeak
☐ Wiki - yhteisöllinen työkalu
☐ ePortfolio, Kyvyt-palvelu
☐ Muita välineitä

18) Mikäli valitsit edellisestä kysymyksestä (nro 17) myös kohdan "Muita välineitä", mitä muita välineitä käytät?

Hämeen ammattikorkeakoulun Second Life -alue

19) Oletko tyytyväinen HAMK:n tämän hetkiseen Second Life -alueeseen ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin?

- ☐ Olen
☐ En ole
☐ En ole tutustunut alueeseen

20) Millaista toiminnallisuutta ja visuaalisuutta toivoisit HAMK:n Second Life -alueelta?

21) Kerro omin sanoin miten kehittäisit Hämeen ammattikorkeakoulun tämän hetkistä Second Life -aluetta.

22) Miten HAMK:n Second Life -alueen käyttöä voitaisiin lisätä?

23) Mihin Second Lifen alueisiin olet tutustunut?

- ☐ HAMK:in alueeseen
- ☐ 4GoodLife alueeseen (HAMK, Laurea, LAMK, Metropolia)
- ☐ EduFinladin yhteisiin alueisiin (esim. auditoriot, kokoushuoneet)
- ☐ Muiden oppilaitosten alueisiin EduFinland saaristossa
- ☐ Ulkomaisten oppilaitosten alueisiin
- ☐ Yritysten alueisiin
- ☐ Vapaa-ajan alueisiin

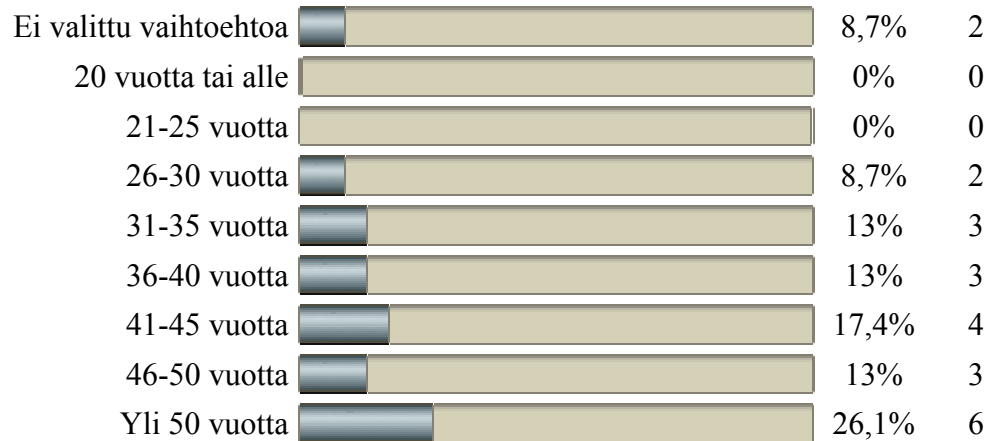
Kiitos ajastasi ja vaivannäöstäsi!

Lähetä

KYSELYLOMAKKEESEEN VASTANNEIDEN VASTAUKSET

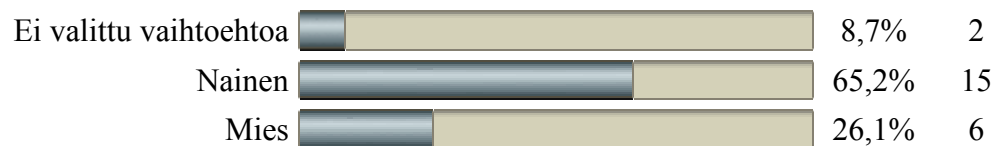
1. Ikäsi?

Kysymykseen vastanneet: 23



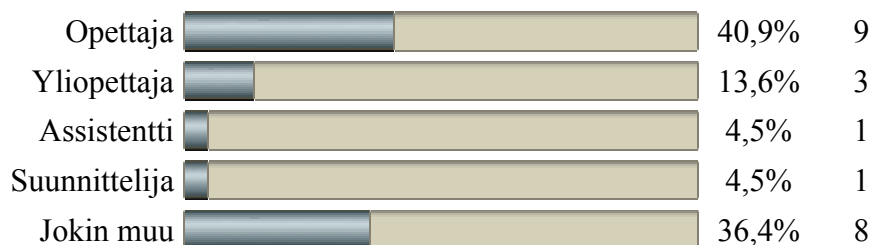
2. Sukupuolesi?

Kysymykseen vastanneet: 23



3. Työtehtäväsi?

Kysymykseen vastanneet: 22

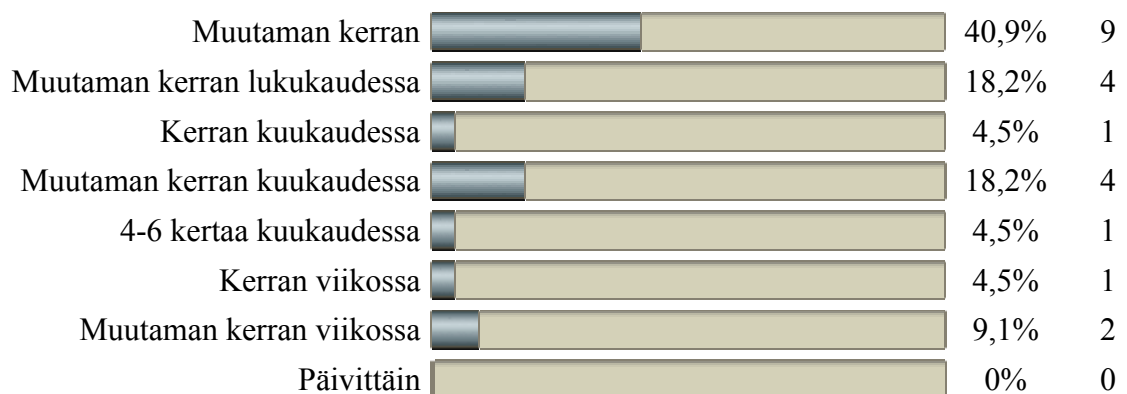


4. Mikäli valitsit edellisestä kysymyksestä (nro 3) kohdan "Jokin muu", mikä on työtehtäväsi?

1. palvelukoordinaattori
2. Terveystieteen edistämisen koordinaattori. Ohjaan ja opetan opiskelijoita terveyden edistämiseksi ja toiminnassa second life hanke sisällöntuottajana.
3. Koulutuspäällikkö
4. palvelukoordinaattori
5. Opintopsykologi
6. Oppilaitospastori
7. Verkko-opetuksen asiantuntija
8. Opiskeluhyvinvointi

5. Kuinka usein käytät / olet käyttänyt Second Lifeä?

Kysymykseen vastanneet: 22



6. Mikä on / on ollut pääasiallinen Second Lifen käyttötarkoituksesi?

1. 4Amkin Second Life -työryhmän kokoukset ja verkostoitumistilaisuudet
2. Olen opetellut sen käyttöä
3. teen sisältöjä second life- hankeessa 4GoodLife alueelle. Ohjaan myös opiskelijoita sisällöntuotantoon. Esittelen aluetta eri opiskelijoille
4. Lähinnä opetella itse sen käyttöä
5. Tähän asti vasta tutustuminen siihen
6. training and I am trying to develop a project in second life at moment
7. Tutustuminen
8. Olen opettanut Second Lifen käyttämisen perusteita. Lisäksi olen harjoitellut ja testailut itsenäisesti.
9. Hanke: Opiskelijoiden terveyden edistäminen Second Lifessä (4GoodLife). Ensimmäisenä vuonna käytöstä tulee säännöllisempää opiskeluhyvinvoinnin palvelujen tarjoamisen muodossa 4GoodLife -alueella

10. en ole käyttänyt en yksityisesti enkä työssä.. liian vähän vaihtoehtoja edellisessä kysym.
11. Tähän asti opettelu tulevaisuudessa opiskelijoiden tapaaminen
12. tutustuminen
13. Olen kokeillut sitä opiskejoiden ohajukseen ja mutenkin tutkinut mitä siellä voi tehdä opetuksen näkökulmasta.
14. Tapaamiset muiden amkien verkko-opetuksen kehittämis- ja tukihenkilöiden kanssa. Opetukseen liittyen: opettajien kouluttaminen ja opiskelijoiden kanssa toimiminen
15. palaverit ja opetus
16. Kokoukset, harjoittelen käyttämistä, tutustuminen eri alueisiin
17. Olen vain nähnyt käytettävän.
18. opetuksellisen käytön suunnittelu, virtuaalimaailmaan tutustuminen, hyvinvointialueen toteutuksen koordinointi
19. Second Life maailmaan tutustuminen
20. Sosiaalisen median yhteisöverkostoituminen
21. sL:n opiskelu ja käytänteet
22. Olen yrittänyt löytää ohjelmalle käyttötarkoitusta, mutta se on vielä hiukan epäselvä. Ympäristö on osittain autio ja merkityksetön. Osa kiinnostavista tapahtumista on maksullisia.

7. Onko Second Lifen kanssa ollut ongelmia? Kaikki ongelmat lasketaan, esim. assennusongelmat, käyttövaikeudet, käytettävyys, ymmärtäminen...

Kysymykseen vastanneet: 23



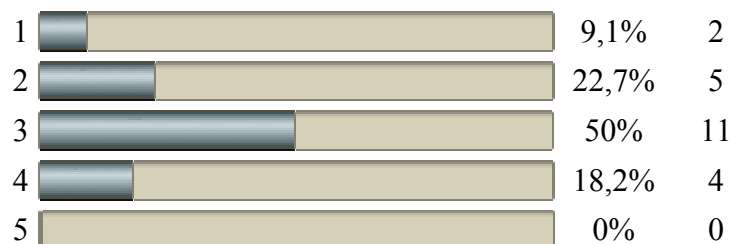
8. Jos vastasit edelliseen kysymykseen (nro 7) kyllä, mitä ongelmia on ollut?

1. Ääniongelmaa, satunnaista kaatuilua, muutenkin toimii melko kankeasti
2. Yhteys ei ole toiminut
3. ongelmat liittyvät enemmänkin oman tietokoneen ongelmiin. vanha kone joka kylläkin toivottavasti vaihtuu uudempaan. Kone siis ei täysin tee grafiikkaa oikeanlaiseksi
4. avattaren pukemisesta ja liikuttamisesta lähtien kaikki on tuntunut vaikealta.
5. sound mostly
6. Liikkuminen sekä hahmottaminen siitä, missä olen.
7. Ympäristö ei toimi. Sieltä "tippuu" usein istunnon aikana pois. Seuraa van kerran kirjautumisen yhteydessä salasana ei toimikaan.
8. SL on raskas - vaatii liikaa kaistaa ja liikaa näytönohjaimelta. Ei toimi kaikilla koneilla. On kaatunut pari kertaa. SL:n käyttöliittymä on myöskin hiukan vaikeahko, vaikka monipuolinen.
9. Uuden ympäristön asettamat haasteet käyttäjänä.
10. Ymmärtämisvaikeuksia ja joitakin käyttövaikeuksia
11. Käytettävyys

12. -yhteysongelmia, äänet katoaa joskus maailmoista, raskas sovellus - vaikea pitää omia esityksiä, - ryhmien liikkuminen paikasta toiseen on haasteellista (pitää porukka koossa).
13. - tietokoneeseen asennettu sl ei toimi yhteen seliämen kanssa (slurit) - näyttöön latautuu kuva hyvin hitaasti - grfiikka latautuu vain soittain, osa harmaata - äänet ei kuulu - liike tökkii ja koko kone jumiutuu
14. uusimmassa versiossa hitaus. koneelta vaaditaan paljon tehoja.
15. käyttövaikeudet - liikkuminen, oikeisiin paikkoihin löytäminen SL:n monimuotoisuuden ymmärtäminen käytettävyys - toiminnot hitaita ja osin monimutkaisia
16. teknisiä ongelmia
17. Ohjelma ei toimi kaikilla koneilla (lieneekö syynä tehottomuus). Erit-
tään ikävää on että tunnukset jäävät helposti koneelle ja jos olen kirjautu-
nut atk-luokan koneella, voi seuraava käyttäjä käyttää tunnuksiani ja sa-
lasanaani, jos en ole poistanut "muista salasananani" -ruksia. En ainakaan
muista sitä itse koskaan valinneeni.

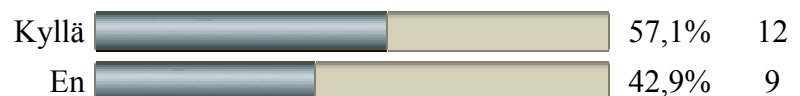
9. Kuinka vaikeaa Second Lifen peruskäytön oppiminen on ollut? Asteikolla 1-5 (1 = todella helppoa, 2 = helppoa, 3 = ei helppoa eikä vaikeaa, 4 = vaikeaa, 5 = todella vaikeaa).

Kysymykseen vastanneet: 22



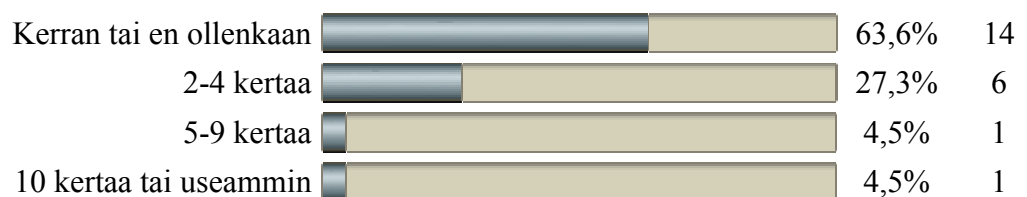
10. Koetko Second Lifen hyödylliseksi verkko-opetuksen välineeksi?

Kysymykseen vastanneet: 21



11. Montako kertaa olet käyttänyt Second Lifeä opetustarkoituksessa?

Kysymykseen vastanneet: 22



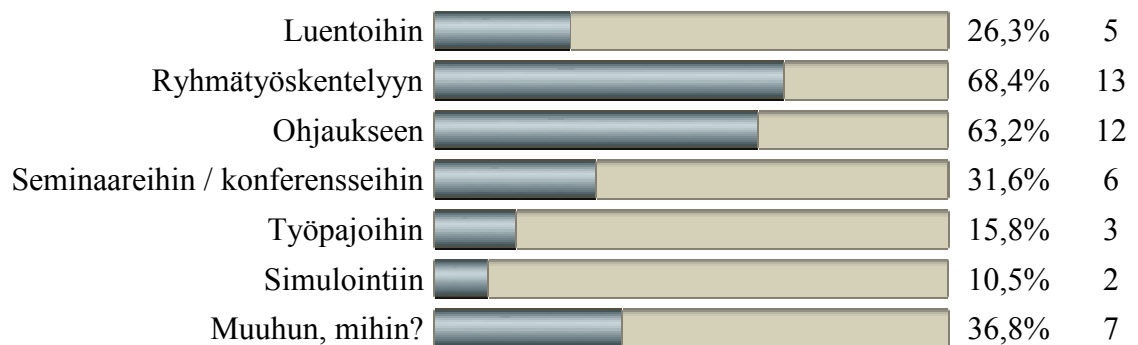
12. Aiotko jatkossa käyttää Second Lifeä opetustarkoituksessa?

Kysymykseen vastanneet: 23



13. Miten olet käyttänyt / aiot tulevaisuudessa käyttää Second Lifeä? Voit valita useita vaihtoehtoja.

Kysymykseen vastanneet: 19



14. Mikäli valitsit edellisestä kysymyksestä (nro 13) myös kohdan "Muuhun", mihin muuhun käytät / aiot käyttää Second Lifeä?

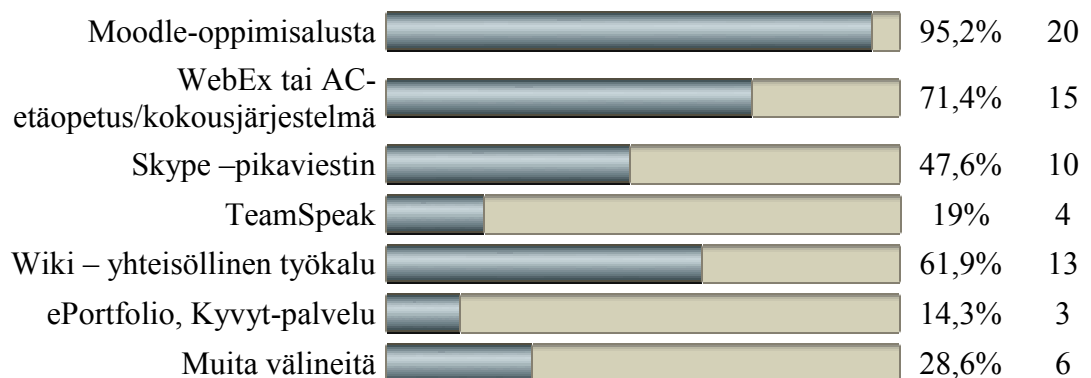
1. Opettanut Second Lifen käyttöä
2. Tällä hetkellä työtehtäväni eivät edellytä SL:n käyttöä, enkä keksi, mihin sitä voisin käyttää. Hyvä kuitenkin olla valmiudet /osaaminen sen käyttöön.
3. 4GoodLife alue liittyy opiskelijan terveyden edistämiseen ja tulen tulevaisuudessa liittämään kurssini (harjoittelu terveyttä edistävän hoitotyön= tehtävän omasta terveyden edistämisen suunnitelmasta SL ympäristöön. Opiskelijat ensin edistävät siellä siis omaa terveyttään, ja sen lisäksi oppivat ympäristön käytön ja sen jälkeen pääsevät tekemään alueelle terveyden edistämisen materiaalia. Näin materiaalista saadaan sellaista mitä juuri opiskelijat tarvitsevat, eli saamme mukaan hyvin opiskelijan näkökulman
4. Haluaisin oppia paremmin SL:n käytön
5. a cultural centre for gathering info with company contacts , international contacts etc etc
6. Olemme siis tutustuneet SL:n peruskäyttöön.
7. Neuvontapalveluja opiskelijoille
8. --
9. Keskusteluihin
10. samoiluun saarelta toiselle
11. Kyselyssä on opettajille osoitettuja kysymyksiä, joihin vastaaminen antaa vääristyneen tuloksen kyselyistä, jos ne tulkitaan siten että minua ei kiinnostaisi opettaa Second Lifessä (kysymykset 10-13). Voisi kiinnostaa, jos olisin opettaja. Luentoihin ja seminaareihin haluaisin itse osallistua :)

16. Minkälaista palautetta olet saanut opiskelijoiltasi Second Lifen käyttämisestä opetustarkoituksessa?

1. EN ole vielä käyttänyt opetukseen, mutta kun esittelen aluetta ja suunnittelemme sinne materiaalia ja kerron sen mahdollisesta käyttömahdollisuudesta myös opetukseen, ei sitä ajatusta tyrmätä!
2. -
3. Oli kiva kokeilla.
4. Opiskelijat eivät ehkä yllättäen ole olleet mitenkään erityisen positiivisia SL:stä. Voisi kuvitella, koska SL on pelimäinen. Tosin se on kuitenkin peleistä teknisessä noin 15 vuotta teknisesti jäljessä. Opiskelijat eivät ilman opettajan suostuttelua ja vinkkejä ole kokeneet SL:ää sopivaksi oppimisympäristöksi.
5. --
6. en ole käyttänyt opiskelijoiden kanssa. Opettajat keskenämme olemme siellä toimineet ja tutustuneet.
7. osa löytää heti sovelluskohteita opetukseen, osa pitää turhana touhuna.
8. Vaikeuksia koneiden kanssa. Avattaren luonti vaatii ohjausta, ihan niimestä alakaen. Yleensä pidetään mukavana tapana, elämyksellisyys ja läsnäolon tunne suurempi kuin esim. webexissä tai vastaavissa
9. Mielenkiintoinen ympäristö
10. Toiminta sl:ssä niin nuorta, että ei ole ehtinyt vielä saada opiskelijakokemuksia
11. En opeta...

17. Mitä muita verkko-opetuksen välineitä käytät opetuksessa? Voit valita useita vaihtoehtoja.

Kysymykseen vastanneet: 21



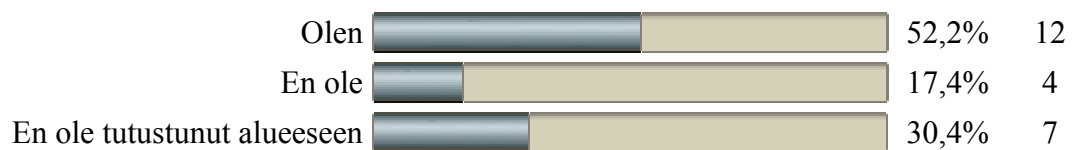
18. Mikäli valitsit edellisestä kysymyksestä (nro 17) myös kohdan "Muita välineitä", mitä muita välineitä käytät?

1. En käytä em. verkkotyökaluja opetuksessa, mutta muussa työssäni kyllä.
2. NING-yhteisöt
3. Goog Docs, Teamworks, Mind42, Doodle

4. --
5. Facebook
6. Kyvyt-palvelua kokeilen vielä syksyn 2010 aikana.
7. Ning ja muitakin sosiaalisen median välineitä.
8. ning, google docs
9. teamworkpm.net, doodle, dimdim
10. En opeta, mutta käytän työssäni moodlea, ACP:ta, Skypeä, Wikiä, Googlen erilaisia sovelluksia

19. Oletko tyytyväinen HAMK:n tämänhetkiseen Second Life -alueeseen ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin?

Kysymykseen vastanneet: 23



20. Millaista toiminnallisuutta ja visuaalisuutta toivoisit HAMK:n Second Life -alueelta?

1. Ihan hyvä on
2. nyt tyhmä kysymys... onko HAMK: lla muitakin alueita kuin 4GoodLife alue? Ainakin minä olen käyttänyt vain sitä...
3. more intercultural issues
4. Olen tutustunut, mutta siitä on aikaa. Joten en tiedä on se muuttunut. Viimeksi kun katoin, siellä oli lippu ja puu ;) Puistomainen voisi olla hyvä, näyttötäulu ym. muita opetukseen liittyviä objekteja.
5. --
6. Toivoisin etenkin toiminnallisuutta...osallistavia ryhmätapaamisia tms.
7. Ryhmätyöskentelyyn soveltuvampia tiloja, toiminallisia tiloja, itse muokattavia rasteja...
8. - luonto, joka kuvaa hamkia. ei betonikolosseja - mahdollisuutta työskennellä pienryhmissä ja isommassa ryhmässä
9. Joku aito työskentely-ympäristö
10. selkeyttä, erilaisia tehtäviä, tapaamisalueita
11. En osaa vielä sanoa, opiskelen vasta aihetta
12. En ole löytänyt HAMKin omaa aluetta.

21. Kerro omin sanoin miten kehittäisit Hämeen ammattikorkeakoulun tämänhetkistä Second Life -aluetta.

1. En osaa sanoa, kun ei ole nyt tarvetta käyttää. Pitää välttää myös sitä, ettei SL-maailmasta tule itseisarvoa sinänsä. Käytetään, kun sille löytyy tarve.
2. I have made a project proposal in my focus group and would like toiling develop the ideas
3. --

4. Ryhmätyöskentelyyn soveltuvampia tiloja, toiminallisia tiloja, itse muokattavia rasteja...
5. - toimintaa alueella esim, päivystystä SL-käytössä ja verkko-opetuksessa
6. Yhteistyössä opiskelijoiden ja opettajien kanssa, vaikkapa ravintolaksi tai muuksi kohtaupaikaksi
7. tiedottaminen alueesta
8. Ensimmäinen tehtävä on ohjelman markkinointi opiskelijoille. Sen käytettävyyden perustelut yhtenä oppimisen työkaluna. Omaan ammattialaan liittyviä tehtäviä ja toimintaa pitäisi saada sinne enemmän tulevaisuudessa. Osa opiskelijoista pitää kuulemma sl:llä vähän lapsellisena. Onko tulossa myös muita vaihtoehtoja?

22. Miten HAMK:n Second Life -alueen käyttöä voitaisiin lisätä?

1. ----
2. Tiedottamista ja koulutusta lisää
3. Näkisin, että tietyt koulutusohjelmat tai opinnot voisivat hyödyntää tätä: esim. kieliopinnot & viestintä (keskustelut), markkinointi (tutustuminen välineeseen), tietojenkäsittely (teknisessä mielessä)
4. --
5. - HAMK:n tiedotustilaisuuksia sinne kokeilumielessä - opiskelijoiden hakuvaiheen neuvontapiste
6. - opastusta - toiminnallisuutta, tapahtumia alueella
7. Yleensäkin sl käyttö helpommaksi.
8. Esimerkeillä - hyviä kokemuksia
9. Työryhmien tapaamisia ja seminaareja SL:iin Ohjattuja tutustumiskäyntejä sen kautta erilaisiin kohteisiin
10. tiedottamalla
11. ks edeltävä

23. Mihin Second Lifen alueisiin olet tutustunut?

Kysymykseen vastanneet: 21

HAMK:in alueeseen		71,4%	15
4GoodLife alueeseen (HAMK, Laurea, LAMK, Metropolia)		52,4%	11
EduFinladin yhteisiin alueisiin (esim. auditoriot, kokoushuoneet)		76,2%	16
Muiden oppilaitosten alueisiin EduFinland saaristossa		57,1%	12
Ulkomaisten oppilaitosten alueisiin		19%	4
Yritysten alueisiin		33,3%	7
Vapaa-ajan alueisiin		33,3%	7